THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE

1989年4月21日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第4巻第8号通巻69号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ファミコン必勝本

Vol. 8
1989.4.21
260 税込 YEN

ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

1 戦闘シーンを大公開!! 馬車システム実戦研究
2 ドラクエ・ワールドとクトゥルー神話大系

ウィザードリィII
ドラゴンスピリット
ダウンタウン熱血物語
マインドシーカー
蒼き狼と白き牡鹿 ジンギスカン

天地を喰らう
Mからの挑戦状
ホワイトライオン伝説
激亀忍者伝
ドラゴンバスターII
ホームランナイター

●好評連載中
PCエンジンクラブ／ウィザードリィ友の会
初級COM用語入門講座
メガドライブクラブ
ファンタシースターII



KONAMI

来年の辞書。

「がんペナ」現象予測

がんペナ【頑ペナ】（名詞）
「がんばれペナントレース」の愛称。平成時代を代表するファミコン野球の名作。（同義・超集積野球ソフト）

がんペナげんしょう【―現象】
「がんペナ」を買ったうれしさのあまり、みんながフィーバーした社会現象。超集積家族などを生んだ。

超集積野球ソフト

がんばれペナントレース!™

© KONAMI 1989

ファミリー コンピュータ用カセット
5,900円 消費税は含みません。

評好発売中

「がんペナ」の願いはただ一つ、みなさんにずーっと熱中して遊んでいただくことなんです。だから、超集積のなんでもあり。長く遊んでも飽きがこない、おもしろいことがぎっしりです。今年、全国民をエキサイトさせて、来年には辞書に載れたら！大それていますが「がんペナ」は本気です。

コナミ週刊テレホンサービス　関東地区 03-262-9110　その他の地区は〈関西地区〉06-334-0399〈北海道地区〉011-851-3000〈東北地区〉青森0177-22-5731

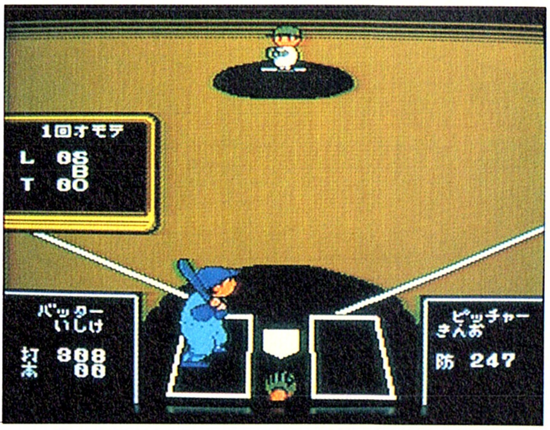
コナミ株式会社　本社 〒101東京都千代田区神田神保町3丁目25番地　大阪支店 〒561大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所 〒060札幌市中央区

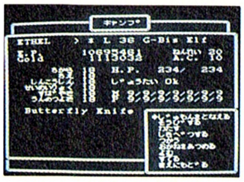

KONAMI
がんばれペナントレース!

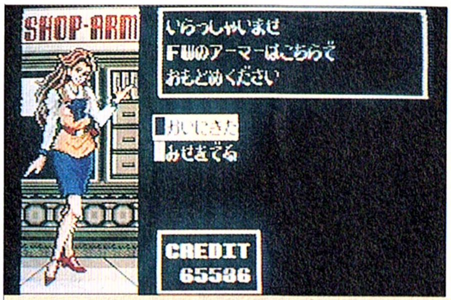
ファミコン必勝本 Vol.8 4月21日号

もくじ

Hard-Hitting Ballpark Action Coming to You!







ゲーム別さくいん

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

一年中で一番いい季節だよなー。花は咲くし心はウキウキするし、これでおもしろいゲームがあればパラダイスでありんす。それではじめます。ぽこぺん。



今回の注目ソフト

▲発売直後の「ジーザス」。ひさびさのおすすめアドベンチャー。ファミコン移植もエニックスが担当したのだ。

読者がえらんだほしいソフト

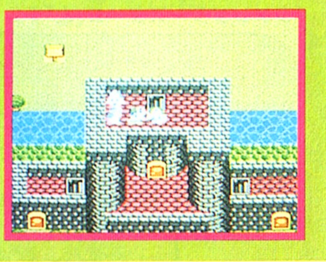
「ファミコン必勝本」Vol.7のアンケート・ハガキより

TOP 30

さて、学校へ行ってるみんなは新学期の始まりですね。気分もかわって、さあ今年もやるかーっ／というところでしょうか。今号のトップ30もそろそろ新しい顔ぶれがチラホラと見えはじめました。新作スケジュール表をよーく見て、新しい友だちをさがすつもりでソフト選びをするってのもいいかも。それでははじめましょう。

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン2位に躍進！ジーザスがんばる！

ドラゴンクエストⅣ・導かれし者たちはあいかわらずの強さをみせてトップを独走。発売後1ヵ月を経過してようやくウィザードリィⅡが後退。だけどまだ4位につけるしぶとさ。それにつれて急浮上してきたのが光栄のシミュレーション大作、蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン。発売直後のジーザスもいい動きをみせた。この夏の超目玉になりそうな任天堂のMOTHERも今回トップ10内にランク・イン！今後の情報いかんで大きな動きをみせそう。その他はやや小粒な印象。激動の平成元年ゲーム業界の明日はどっちだっ！



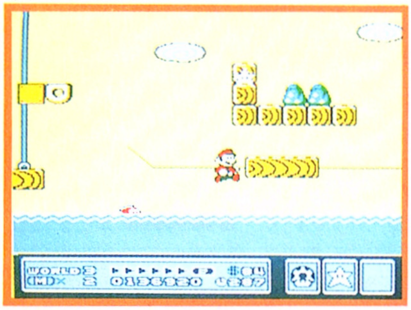
順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	1	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	682
2	5	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	102
3	7	ジーザス	キングレコード	100
4	2	ウィザードリィⅡ	アスキー	93
5	4	SDガンダム2	新正工業・バンダイ	92
6	19	ホームランナイター	データイースト	89
7	9	ドラゴンスピリット	ナムコ	55
8	12	がんばれペナントレース	コナミ	51
9	30	MOTHER	任天堂	50
10	3	ファミコンジャンプ英雄列伝	バンダイ	44

順位	前回	タイトル	メーカー
11	6	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン
12	10	アフターバーナー	サン電子
13	—	ファミコン探偵倶楽部パート2	任天堂
14	—	じゃじゃ丸忍法帳	ジャレコ
15	8	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン
16	—	ベースボールスター	SNK
17	—	キャプテン翼2	テクモ
18	24	忍者らホイ！	アスキー
19	17	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
19	—	ドラゴンバスターⅡ	ナムコ
21	13	ローリングサンダー	ナムコ
22	16	激闘プロレス	テクモ
23	—	テトリス	BPS
24	25	天地を喰らう	カプコン
25	27	オペレーションウルフ	タイトー
26	22	ヘラクレスの栄光Ⅱ	データイースト
27	18	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア
27	19	松本亨の株式必勝学2	イマジニア
29	26	Might & Magic	学研
30	—	北斗の拳3	東映動画

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

「スーパーマリオ3」が1位……ということは、新作のタイトル数、発売本数ともに少ないことの証しである。このコーナーの読者なら、常識ですね。2位以下を見てみましょう。「ファミスタ'88」「桃電」「テトリス」らの昨年12月発売組が、また台頭してきました。前号は「ロックマン」「忍者龍剣伝」のいたポジションですから、昨年末のソフトは、じつは粒ぞろいだったのがわかります。「ドラクエIII」は、「ドラクエIV」報道の影響を受けてのランクインか？　（ヒラ坊）



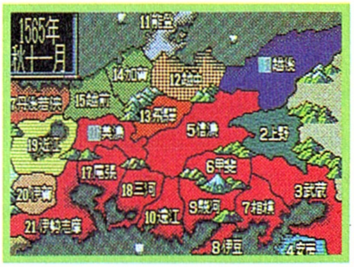
◀マリオが一位に居座りつづけて三回目なかなか他のゲームにその座を譲ろうとしません。果たしていつまでこの現象が続くのか、楽しみですね

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
2	―	がんばれペナントレース	コナミ
3	3	ワギャンランド	ナムコ
4	―	貝獣物語	ナムコ
5	2	ファミコンジャンプ	バンダイ
6	―	ドラゴンクエストIII	エニックス
7	―	ファミリースタジアム'88	ナムコ
8	―	桃太郎電鉄	ハドソン
9	―	テトリス	BPS
10	5	ハイドライド3	ナムコ

●パソコンゲーム TOP 10

光栄の「信長の野望　戦国群雄伝」が再び順位を上げ、今月は第1位です。前作「信長の野望　全国版」までもが、その影響を受けて売れていると聞いています。いやはや、もはや単なるブームとしては片づけられないのかもしれません。さて、今回の注目ソフトは、ウルフチームの「ミッド・ガルツ」。SIDE-Aとは、つまり「前編」のこと。全編（ディスク10枚）に収められた壮大なストーリーが売りです。それから、「テトリス」も売れてます。「イースII」のカムバックは、IIIの発売が迫ってきた影響でしょうか？　（迫私主税）

順位	前回	タイトル	メーカー／機種
1	8	信長の野望　戦国群雄伝	光栄／PC-9800、8800シリーズ
2	9	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ／PC-9800、8800他
3	―	今夜も朝までパワフルまあじゃん2	デービーソフト／PC-9800、8800他
4	―	ミッド・ガルツ SIDE-A	ウルフチーム／PC-8800シリーズ
5	4	テトリス	B・P・S／PC-8800、9800他
6	―	コナミゲームコレクション番外編	コナミ／MSX2
7	―	D-RETURN	日コン連企画／X68000
8	5	ソーサリアン	日本ファルコム／PC-8800、9800他
9	1	DISK STATION 3号	コンパイル／MSX2
10	―	Y's II	日本ファルコム／PC-8800、9800他



◀またもや光栄の歴史SLGが一位。さすがです

●アーケードゲーム TOP 5

テーブルタイプ、2位・5位に新登場は、「忍者龍剣伝」と「スーパーマン」です。ともにファミコンで知られたタイトルですが、ゲーム内容は大違い。「スーパーマン」にいたっては、発売元も違います。

体感ゲームでは、「ターボアウトラン」がランクインしました。コース選択がなくなったかわりに、パワーアップパーツを買える設定が加わって、思わず"コンティニュー"してしまう人が多いのでは？「テトリス」、今号も1位。最近似たようなゲームが増えました。　（ヒラ坊）

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	テトリス	セガ
2	―	忍者龍剣伝	セガ
3	2	ゲイングランド	ナムコ
4	3	フェリオス	コナミ
5	―	スーパーマン	ナムコ

アップライト・コックピット型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ウイニングラン	ナムコ
2	2	オペレーション・サンダーボルト	タイトー
3	―	ターボアウトラン	セガ
4	3	ファイナルラップ	ナムコ
5	4	トップランディング	タイトー

●以上の集計は、キディランド（東京　原宿）、奥野かるた店（東京　神田）、近鐵トイズバンダリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社、伊勢丹、西武百貨店池袋店、キディランド（大阪　梅田）の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

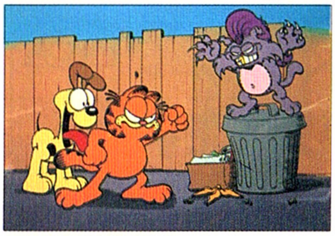
●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

入学式や始業式はもう終わったかな？ 新しい友達が増えるこの時期、このソフトスクランブルを読んで、友達にちょっぴり差をつけちゃおう!!

4月7日〜4月21日発売スケジュール

日付	タイトル	メーカー
4/7	ガーフィールドの一週間	トーワチキ
14	ドラゴンスピリット	ナムコ
20	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄



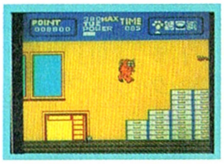
■トーワチキ ■カセット
■4月7日発売
■¥5500(税抜き)

ガーフィールドの一週間

アメリカで人気のキャラクターを主人公にしたＡＣＧ。キックに加えレーズン等が武器になる。１週間７ステージ全９面が舞台。

●ガーフィールドはカワイイくて、子供も女の子もとっつきが良くていいんだけど、ゲームがちと難しすぎるのは問題では!? 猫の主人公がねずみにちょっと触れるだけで死んでしまうなんてなさけない。アイテムも全ていじこく隠してあるし……もう少し誰でも楽しめる様ゲームを易しくしてほしかった(大堀康祐)

●ガーフィールドって超怠けもので、趣味は食べて寝ることっていう、日本じゃぜったい人気者になれないアンチヒーロータイプ。米国市場を意識してのキャラクター大抜擢といったところでしょうか。せっかくのキャラクターゲームなのに取っ付きにくいゲームになってしまったのは残念ですね。 (マッキー)



項目	評価
難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥◐♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥◐♡♡♡



■日本物産 ■カセット
■4月25日発売
■¥9800(税抜き)

本命・競馬シミュレーション

新聞等の元の情報を基本にし、距離・馬場・脚質・人気等のあらゆるデータをインプットし、レースを予想シミュレートするソフト。

●このソフトで予想して馬券を買うのははっきりいって無謀です。データ通りに決まらないのが競馬だし、製作側もその辺のことが分かっているから「競馬シミュレーション」とだけ銘打ったのでしょう。ミスターシービーとシンボリルドルフとシンザンとオグリキャップを戦わせて遊ぶのがよいのでは。(ＣＢ成沢)

●競馬のデータを、あーでもないこーでもないと検討する楽しさを、増幅させるためのソフト、と思ってもらいたい。勝敗はともかく、明日のレースの想像の輪を広げるために使えるのが有効的。予想は、やはりあなたがすべきだし、あなたもきっとそうするでしょう。ギャンブルは深いからねぇ。 (ヒラ坊)



項目	評価
難易度	—
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■光栄 ■カセット
■4月20日発売
■¥9800(税抜き)

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

パソコン版から移植の本格的歴史シミュレーションゲーム。モンゴル編と世界編、２つのシナリオが用意されている。

●正直いって疲れるゲームです。「ちょっとやってみんべ」などと、軽い気持ちで手を出すと、後悔の嵐が吹き荒れるでしょう。しかし、本当にＳＬＧが好きな人には、たまらないゲームです。安心して遊べるとこなんか、さっすが光栄さんです。あの毎ターンセーブが使えるので一安心なのです。 (北枕獲)

●テーマといい、ゲームの複雑さといい、マイナーの海に沈んでしまう一歩手前で踏みとどまった感じ。"超高度な信長の野望"だから、プレイする人は、最低「信長〜」卒業しておきたいところだ。ファミコン向けにアレンジして……なぁんてあんまり考えない光栄の姿勢って、ボクはむしろ尊敬してます。(ヒラ坊)



項目	評価
難易度	★★★★☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥◐♡
総合評価	♥♥♥◐♡



■テクノスジャパン ■カセット
■4月25日発売
■¥5900(税抜き)

ダウンタウン熱血物語

くにおとりきが、同時プレイ可能になった、横スクロールタイプの格闘アクション。ＲＰＧの成長要素を巧みに取り入れた。

●「くにお」シリーズの新作だ。期待を裏切っていないぞ！ アクション、表情ともに細かく描かれている。見ているだけでも楽しい。それに複雑すぎることのない成長法など、プレイに没頭するには充分。自分の体が求めていたのは、こういうタイプのゲームだったのだ、とまで思ったのだった。 (忍者根本)

●基本的には「熱血硬派！ くにおくん」のライン。だけど、ショップで買い物ができたり、会話による情報収集など、モロモロの要素がうまくリミックスされてて、全体のバランスが絶妙なんだよね。技の豊富なアクションも生きてるし、親切なモード設定も好感がもてる。いいゲームです！ (Ｓ−ＭＡＮ)



項目	評価
難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥◐♡
熱中度	♥♥♥◐♡
総合評価	♥♥♥◐♡

●インフォメーション●

INFORMATION

新学期。新しい気持ちでスタートする時。みんなひとつづつ大人になるこの季節のインフォメーションは前号でもお伝えした任天堂とナムコの論争の続報からスタートします。うーん大人になるといろいろ大変なのね。

NEWS ニュース

前号(Vol.7)で紹介した、"任天堂・ナムコ論争"に、新たな進展がみられた。

ナムコが、京都地方裁判所に起こしていた、法的措置〈仮処分申請〉が、3月9日付で同地裁によって全面的に却下されたのだ。

この仮処分申請の経緯は、「現在の任天堂㈱と㈱ナムコの契約に基づき、N.E.S.用のゲームソフトを製造、輸出、販売することができる」と、ナムコが主張。対して任天堂は、同契約は日本国内に限るライセンス契約であると反論し、第3者の判断をあおぐ形式で、行われたものである。申請日は昭和63年11月30日であった。が、このてんまつで両社の問題に結着がついたとは、誰も思っていない。

京都地裁仮処分申請を却下

日本の契約でN.E.S製造・販売は不可

任天堂とナムコの両社の間に、横たわっている問題は大きい。その一部である、この「仮処分申請」の内容について改めて解説しよう。

まず、「仮処分申請」とは何か、から。一般に「仮処分」は「裁判」と混同されやすいが、性格はかなり違っている。すでに起こった事柄に対して、裁判所が民事・刑事法上の判断を下すのが、「裁判」だったが、この場合の「仮処分(保全)」は文字通り、仮定の話、つまり"仮に～をしたとしたら、裁判所はどう判断するか？"の申請をナムコが京都地方裁判所にしたことを意味している。

「もし、現行の国内の契約に基いて、アメリカでもソフトを発売したとしたら……」と、ナムコが第3者(京都地裁)に問いを発したわけだ。

そして出された結論は、全面的に却下。任天堂側の主張、「ファミリーコンピュータ用ゲームカセットの販売契約は、国内に限り、それ以外のライセンスを与えたものではない」が認められたわけだ。

以上が、「仮処分申請」のあらましである。

ナムコの目的は、現行の契約('89年7月末まで有効)が残る、数ヵ月の期間に急きょアメリカでソフトを販売することだけだったのか？　ナムコは否定するが、当面の課題の契約更進問題とは、本当に因果関係はないのか？　疑問点をいくつか残すものの、「仮処分申請」の一件は、異議の申し立てや、別件の仮処分申請もないまま、いちおうの結着をみた。

この決定によって、両社の対応は再び大きく展開するかに思えたが、今のところ変化はない。契約更新をめぐって、静かなにらみ合いを続けるばかりである。焦点は、"表"の法廷論争から"裏"の交渉に移ったと推測できる。

(取材・文/本誌編集部)





●この記事は3月29日に作成したものです。

GOODS グッズ

ファミコンでお勉強というママも大喜びのグッズが出た。コナミのファミコンCAIシステム「Q太」はファミコンにセットしてその上に学習カセットを入れるだけで君んちのファミコンが教育用コンピュータになるのだ。学習カセットは小学4年生用、5年生用、6年生用があり、(上)(下)に分かれている。(上)(下)各6ヵ月コースになっていて東京書籍の教科書と対応しているのでスムーズに学習できるというわけ。ゲーム感覚で勉強できて、その中で行なわれるチャレンジテストに答えてキミ

ファミコンCAI

のカセットをNHK学園に送ると採点と診断をしてくれるのだ。このCAIについての問い合わせは〒186-01　東京都国立市富士見台2－36　NHK学園「ファミコンCAI学習講座」係まで。



EVENT イベント

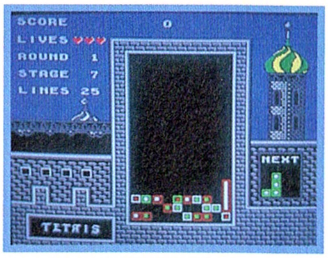
テトリス大会！

シンプルかつ奥深いゲーム「テトリス」のゲーム大会が開催される。

時は4月16日(日)午前10時より、東京・秋葉原のラジオ会館6階にて。

ルールは、各人の持ち時間5分で得点を競い合うというもの。スコアをもとに優勝・準優勝(合計16名)を決定するのだ。入賞者にはもちろん豪華賞品が、参加者全員にもテレカをプレゼント。参加費は無料。

(主催：BPS)



TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週金曜日午後6時30分～7時

4/7 今週より放送時間が金曜夜6時30分からに変更になったファミッ子大集合。今回の名人に挑戦は「オペレーションウルフ」。登場する名人は服部名人だ。最新ソフト情報は「激亀忍者伝」。ファミッ子攻略塾はバンダイの「ファミコンジャンプ」。

4/14 今回の名人に挑戦はカルチャーブレーンの「飛龍の拳II」。最新ソフト情報はアーケードよりFCに移植されるタイトーの「中華大仙」。その他テクモの「激闘プロレス」なども取り上げる。ファミっ子攻略塾はコナミの「がんばれペナントレース」。

ALBUM アルバム

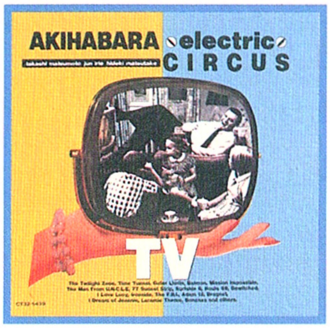
なつかし米ドラマ

元「はっぴいえんど」のメンバーで、今や作詞家、作家、プロデューサーとして大活躍の松本隆を中心に結成された「AKIHABARA electric CIRCUS」の3枚目のアルバムが4月12日に発売される。タイトルは「TV」。これは深夜のテレビでもおなじみの昔のアメリカンドラマの主題曲を題材にして、最新の機材とテクニックを駆使して制作したもの。収録曲は「ミステリーゾーン」「バットマン」「スパイ大作戦」「奥様は魔女」「コンバット」などなつかしの70'SのTVドラマを語るときには欠かせないものばかりなんだ。全10曲で、価格のほうは、

CD：3008円　カセット：2637円

(消費税込み)

発売元　東芝EMI



Dragon Quest IV 導かれし者たち

ドラゴンクエスト

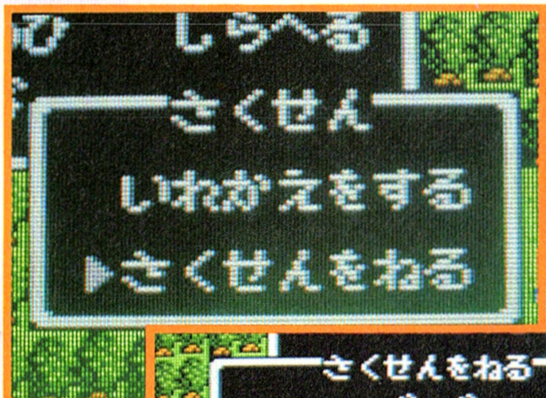
新鮮なドラクエIVの情報をいち早くみなさんのもとにお届けします。今回は、追加情報をまじえながら新システムを最新画面写真でわかりやすく解説してしまうのだ。スミからスミまでしっかり読んでね！

DQIVの新システムを画面写真で解説

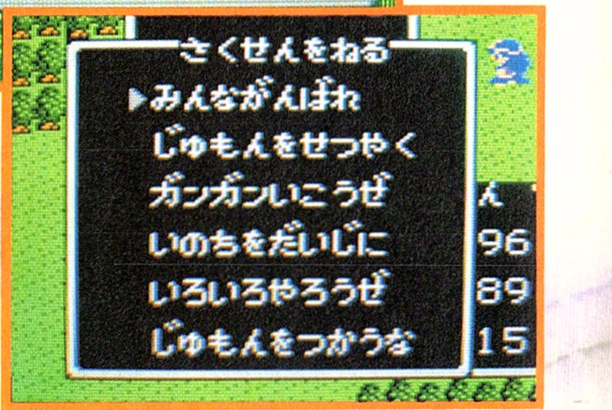
"さくせん"コマンド

前号までの紹介で、"作戦コマンド"がどんなものかはだいたいわかってもらえたと思う。そこで今回は、画面写真を見ながら、実際にプレイするうえでの作戦コマンドの流れを追ってみたいと思う。しつこいようだがその前に、作戦コマンドの働きについて、もう一度簡単に振り返ってみることにしよう。もしかしたら、まだよくわかんないって人がいるかもしれないからね。

DQIVの戦闘では、主人公以外のキャラはAI（人工知能）によって独自に判断し、行動する。その時、仲間があまり勝手な行動をとらないように、プレイヤーの意思を伝達する手段として、作戦コマンドがあるのだ。仲間たちは与えられた作戦にしたがって戦うってわけ。AIと作戦コマンドのおかげで、最高10人にもなる大人数のパーティーでも、いちいち全員のコマンドを入力しないですむようになったのだ。しかもそれでいて、全員を自分で操作しているような戦い方ができるってんだから、アリガタイよね。そんでもって、キミが仲間に与えることができる作戦は全部で6種類。どの作戦も基本的には、HPとMP、そして戦闘ターン数の3つの要素をもとに考えられているようだ。その場の状況に応じて、それぞれの作戦を上手に使いわけることが大切になってくるんだね。それじゃあ写真を見てみようかな。

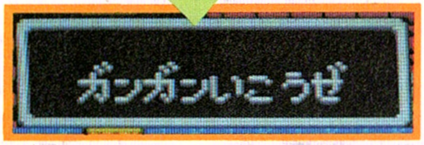


⬅今回8種類に増えた基本コマンドの中から"さくせん"を選ぶ。すると、さらに2種類のコマンドが表示される。"いれかえをする"は、フィールド上で仲間を入れかえるときに使うコマンドなのだ



➡そして次に"さくせんをねる"を選ぶと、6種類の作戦がズラッと並んで表示されるわけだ。使う回数の多そうな作戦から順に並んでるとこなんか、いかにも親切なドラクエらしいといえるよね

選んだ作戦は画面左上に表示





⬅6種類の中から選んだ作戦は、フィールド上なんかをフツーに歩いてるときは画面の左上に、控え目に表示される。とはいっても年がら年中出てるわけじゃなくて、立ち止まったときとかに、メインウインドウといっしょに現れるようになっているみたい。今どんな作戦を選んでいるかが、スグにわかる仕組みになっているんだね

今号の新モンスター

キングスライム



キリキリバッタ



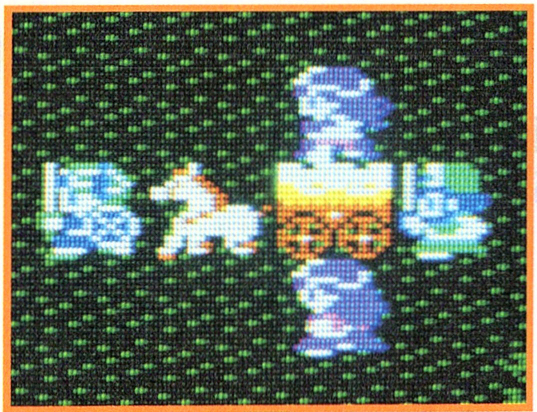
新登場のモンスターはまだたくさんいるのだ！　ってわけで、今回紹介するのは上の2匹。いかにも貫禄ありそうな体格（？）のキングスライム。逆にどことなく貧弱に見えるキリキリバッタ。まぁ、何というか好対照の2匹ではないでしょうか

馬車システムの使い方

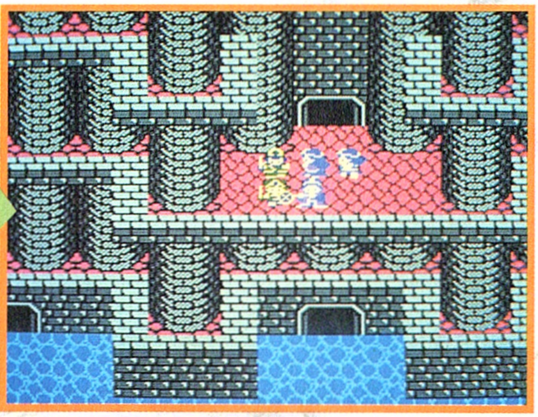
最高で10人にもなる大パーティーを可能にした馬車システム。これが単なる移動手段でないことは、みんなすでにご存じのことと思う。どちらかといえば、馬車がその持ち味を存分に発揮するのは、戦闘シーンにおいてではないだろうか。そこで、実際の戦闘画面を見ながら、戦闘における馬車システムの使い方を考えてみることにしよう。

馬車での移動や戦闘はつねに、馬車の外に出ている仲間を中心として行われる。外に出られるのは、1人から4人まで。残りの仲間は、馬車の中で出番がくるまで待機してることになる。馬車の中にいるキャラは戦闘に巻きこまれることなく、安全に旅をすることができるわけだ。そして、馬車の中にいるキャラと外のキャラを交代させたいときには、〝いれかえをする〟のコマンドを使えば、あっとゆーまに仲間を入れかえることが可能だ。外にいるキャラが危なくなっても、馬車の中の元気なキャラと交代することで、町に戻ることなく冒険を続けられるのだ。

また、仲間の入れかえは、移動中だけでなく戦闘中にもOK。敵の攻撃で死にそうになったキャラに代えて、無傷のキャラを戦闘に途中参加させることなんかもできちゃうのだ。もしも、戦闘中の誰かが交代する前に死んじゃったら、そのキャラは自動的に中のキャラと交代するようになっている。とにかく、馬車にはイロんな使い方があるってことね。



⬅冒険の重要なポイントとなる馬車システム。実は、この馬車にはもうひとつ、とんでもない秘密がかくされていたのだ。なんと馬車の中にいれば、少しずつだけどHPが回復するということなのだ。馬車といっしょなら、長距離の移動も安心ってことだね



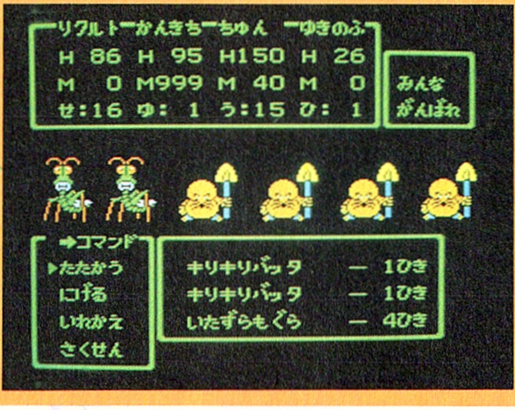
⬅ダンジョンや洞くつの中には、馬車で入っていくことができないところもあるってこと。そんなときは、4人の選抜メンバーで突入することになるのだ。その4人は馬車からはなれることになるので、とうぜん入れかえなんかはできないってことだろうね

モンスターが現れた!



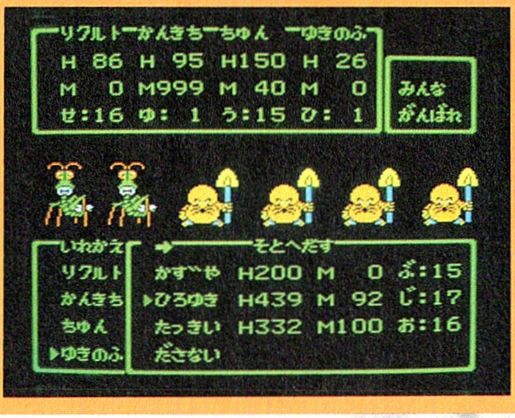
⬅馬車で移動をしていると、いきなりモンスターが現れて戦闘シーンに突入! とりあえずそんなに強そうなモンスターじゃないから、作戦は〝みんながんばれ〟のまんまでいいかな。今までどおりのコマンドの中から、勇者の行動を決めれば戦闘開始だ!

敵の攻撃で仲間がピンチ



⬅おっと、油断したのがいけなかったのか、いきなりモンスターの攻撃をくらって姫のHPが26になってしまった。これはピンチだ! ちなみに、レベルの横に表示されているひらがなは、前作と同じで各キャラの職業を表している。〝ひ〟が姫ってわけね

馬車の中の仲間と交代だ



⬅このままでは姫が死んでしまう! というわけで入れかえだ。まず〝いれかえ〟にして、表示されたキャラの中からひっこめたいキャラを選ぶ。つぎに馬車の中のキャラが表示されるので、その中から外に出したいキャラを選べばイイのだ。簡単でしょ

これで〝いれかえ〟が完了



⬅たったのこれだけで仲間の入れかえは完了。ピンチのキャラが馬車の中に駆け込み、かわりに元気なキャラが馬車の中から飛び出してくる。あと、〝いれかえ〟だけじゃなく、〝さくせん〟の変更も戦闘中にできてしまうということだ。ウ~ン便利!

バトランド城から戦士が旅立つ

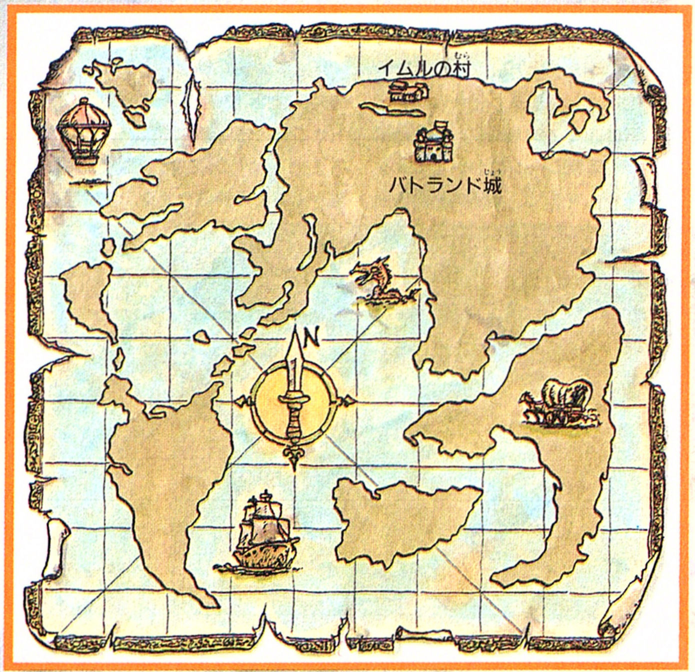
新しい物語の始まりだ！

ついに明らかになったＤＱⅣのゲームワールドと、第一話「戦士の物語」のストーリー。とはいっても、ゲームワールドに関しては、簡単な全体マップに城と村がそれぞれひとつずつあるだけだし、ストーリーに関しても、ほんのさわりの一部分がわかったにすぎない。たったそれだけのことなのに、胸の奥からはワクワクした思いがわきあがってくるのはナゼなんだろう。

イママデノジョウホウトハ、チョットチガウゾ。

たしかに、新しいシステムの話なんかを聞いたときにはすごいなぁと思ったし、おもしろそうだなって気もしたんだけど、そんなにワクワクした気分にはならなかったんだよね。それというのも、今までみたいなシステムの情報だけだと、いっくら頭の中で想像してみても、ＤＱⅣの骨組みだけしか見えてこなかったからにほかならないからだ。ところが、いくら簡単なものとはいっても、マップとストーリーがわかると話は違う。このふたつの情報によって、頭の中にはＤＱⅣの世界が広がり、新たなる冒険に思いをはせることができるからだ。そうか、それでこんなにワクワクするわけだな。頭の中では、すでに冒険が始まっているってことなんだ。

というわけで、まだ知らないという人のためにも、もう一度マップを紹介しておこう。そして、第一話の戦士が旅に出るまでのストーリーも、今度は画面写真とともに見てみることにしよう。おおいに想像の翼を広げてくれ！



第1話の主人公 戦士・ライアンだ





❶バトランド国では、最近になって子供たちが行方不明になるという怪事件が続発していた。そこでバトランド城の王様は、城に仕える戦士たちを呼び出し、一刻も早く事件の真相を解明するように命じたのであった



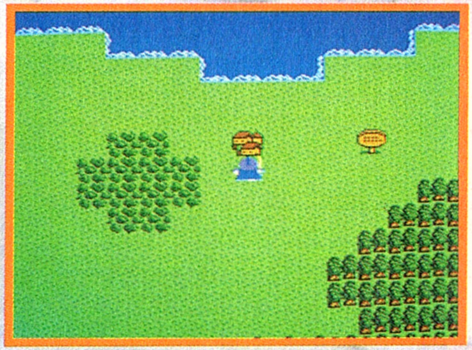
❷物語の主人公ライアンも、王様の命を受けた戦士のうちの１人であった。人一倍正義感の強いライアンは、さっそく事件の真相を探るべくバトランド城を後にした。ここからライアンの長く苦しい冒険の旅が始まる



❸ライアンは戦士であるため、魔法はいっさい使えない。旅に出るにはそれなりの準備が必要と、バトランドの城下町で装備を整えることにした。もしかしたら、町の人の話から何か手がかりがつかめるかもしれない



❹見なれたバトランド城を後にして、戦士ライアンは広大な世界へと旅立っていった。町を一歩出ると、そこはモンスターたちが待ちうける恐ろしい世界だ。ライアンは慎重な足どりで、まずはイムルの村をめざした



❺モンスターとの戦いを繰り返しながらも、ライアンはなんとか無事にイムルの村へとたどり着くことができた。ここから先は、キミ自身が体験することになる。冒険の途中には、仲間になってくれる者もいるらしいぞ！

Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

Vol.3 1989.4.21

心ウキウキ新学期。新しい友達ができるかどうか不安でもあるんだよね。でもドラクエの話とかすると、ケッコー盛り上がるハズ。さらにこのマスターズクラブを読んでDQⅣを予想しあうのも楽しいゾ。今回もDQⅣの希望や予想がドッサリ!!

DRAGON QUEST Ⅳ 友の会

工場を作ってほしい

僕のアイデアの工場というのはこういうものです。もしここに薬草があるとします。それを工場にもっていくと2つできてしまうというもの。買うよりも少しだけ値段が安い方がのぞましい。これによって強い武器をたくさん作ってパーティーを強力にしたり、作ったのを売って金儲けなどができ、3章の『武器屋の物語』でつかえるテクになればいいいな、と思う。あと、作るのは少々時間がかかった方がいい。そうじゃないと簡単すぎておもしろくなくなってしまう。

長野県・小林健

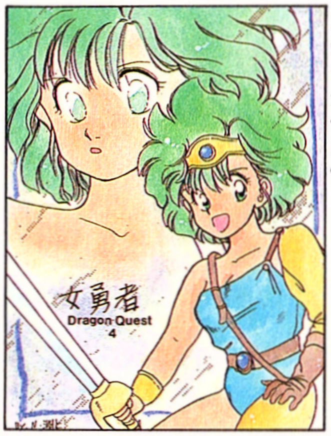
✝重要アイテム渡すと「うちでは作れません」って言われそうだなあ。

スライムについて

Ⅳのイラストで、男の勇者はスライムのイヤリングをしています。このイヤリング、何の気なしに描いたのでしょうか? ぼくにはドラクエスタッフのスライムに対する熱の入れようが感じられるとともに、ゲームにおけるスライムの重要性が見えてきます。ゲームの後半、なぞときの部分で必ずスライムが出てくるような気がします。例えばスライムだけの国や町があるとか、道具屋でスライムを買って開かない扉のすきまから中に入らせて鍵を中から開けさせるとか、スライムを仲間にしてはぐれメタルまで育てるとか、いろいろ考えられます。なぜか根強い人気をもっているスライム、回を重ねるごとに種類が増えているので、今回なにかありそうな気がします。

山口県・まっく

✝そうそう。新種のキングスライムが仲間になるって予想も多いんだ。





◀愛知県・淵上なおみ

モンスターについて

モンスターを仲間にしたら…

①同系のモンスターとは戦わなくてすむor必ず逃げられる。

②モンスターから情報がききだせる。モンスターの町があってそこへ入れる。

③(今回これが言いたい)特殊能力が付加されるのでは!? 特殊能力も2通り考えたの。1つは例えばドラゴンの炎とか、キラービーのまひ攻撃、そしてメタルスライムの逃げ足の速さや最後の敵が使う呪文の無力化なんかの戦闘能力が手に入るというもの。そしてもう1こがすごくありそうなんだよね。Ⅲのラーミアに攻撃能力がつくみたいなやつ。あるモンスターと仲間になることで空が飛べたりして、今まで行けなかった所へ行けたりするの。自分以外9人もつれて歩くの大変だけどね。

東京都・ゆかりべまりこ

✝そうだ、それならいっそのこと、船のかわりにもモンスターを使っちゃえばいいんじゃない。でも、乗ってる最中に死んだらどうしよう…。

▶長崎県・オリビア



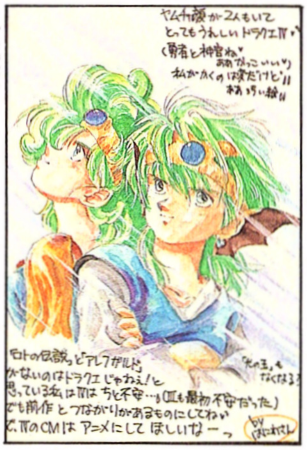
AIについてひとつ

AIってのはなんなんだ? 仲間はAIが操作するっていうことは、勇者以外は全員AIまかせなのかい? だけど戦闘中に勇者が死んじゃったらどーすんだろ。勇者が馬車の中にいるときも同じだよな。プレイヤーのすることがなくなっちまうよ。それとも先頭にいる奴だけが操作できて、残りはAIまかせなのかな? そーすっと、せっかく自分の名前をつけた勇者がAIまかせになっちまうことがある。それじゃあ感情移入がしづらいぞ。う～ん。一体どーなるんだろう? やっぱり勇者がいるときは勇者を、そうでないときは先頭のキャラを自分で操作できるってのが無難な予想だろうな。

埼玉県・野安ゆきお

✝Ⅲの時も先頭にしないと勇者の名前呼んでくれなかった。これって感情移入しづらくなる原因のひとつ。

▶神奈川県・はにわ



パフパフ娘を考える

私の予想でいくと――有料でしょう。な～んも根拠はないけど。でもその方が面白そうでしょ? そしてもうひとつ予想すると――オチがある。これはみなさんも考えましたよね。私はオチのかわりにアイテムや情報をもらえるかも……と思うんですよね。Ⅲのイシスの女王みたいに。おまけにもうひとつ予想すると――パフパフ娘は複数いるんじゃないでしょうか? 相手を選べてそれぞれに値段やオチが違ったら面白いだろーなー。でも最後のひとつは予想というより希望ですね。とにかく彼女には期待してますよ。

静岡県・平成京

✝パフパフ娘も人気あるよね。こんどはどんなことをしでかすのかな。

●募集中●

6月とか7月とか12月とか……ドラクエの発売日はゆれてます。そんなゆれるDQⅣをキミの熱気で支えてほしい。じゃんじゃんおたよりを出してDQⅣを待とうね。

ドラゴンクエストを考察する

ドラクエIVの世界観を考える



みんな『ドラクエIV』の発売を心待ちにしていると思う。馬車の内部はどうなっているのか、新キャラクターにどんなすげえ奴がいるのか、それぞれ想像し推理して楽しんでいるだろう。僕も、ちょっと気付いたことがあるので、書いてみたい。

文／野々村文宏

ドラゴンクエストとスターウォーズの関係

「ドラクエIII」を解き終った時点で、みんなが思ったことに「おもしろかったけれど、勇者ロトの伝説がIとつながってしまって、お話が終わっちゃった。IVはどうするんだろう？」って疑問があったと思う。

IVからは新シリーズが始まる、というのがエニックス／堀井さん側の公式コメント。だけど、IVがまたIのようになっていて、似たようなストーリー展開になる、とは誰も思っていなかった。堀井さんは二番煎じをやるような人じゃないしね。

発表によれば、ドラクエIVは、4つの小さなお話があって、最後に5つめの話があるという。これを、オムニバス形式だと解釈している人も多いだろうが、僕はちょっと違う。オムニバスという表現は適切じゃなくて、もっと大きな、物語の構造があると思った。

映画にたとえよう。「ドラクエI～III」は「スター・ウォーズ」三部作のようなものだ。これは全部で7つか9つあるという惑星間戦争伝説の中核をなす三部作だ。ただし、それ以前も以降も制作されていない。三部作で話がまとまりすぎていて、舞台をスムーズに移行できないからだ。そこで、映画で活躍した脇役キャラクターを使って、外伝的な物語が作られた。子熊に似た生きものイウォークを扱った「イウォーク・アドベンチャー」がそれだ。推測だが、IVを作るにあたって、最初、堀井さんのなかにあったのはこの作品のイメージじゃないかな？　ただ「イウォーク……」は、向こうではテレビ映画用に作られた作品だ。イウォークがどんなに可愛くて人気があっても、それだけでスター・ウォーズ伝説として劇場で大々的に公開することはできないってことだ。つまりスケール感が違う、いわば珠玉の小品ってことなんだ。逆にいえば「イウォーク……」を「スター・ウォーズIV」として公開したならば、世界の子供たちが拍子抜けしちゃう。そのことを、ルーカス＝スピルバーグはよく理解っていたんだね。たぶん堀井さんも理解っていたと思う。

ドラクエIV、5つのストーリーへの推理

そこで「ドラクエIV」だ。IVと銘打つ以上、III以上におもしろくしてやる。ただ、I～IIIでつくられたドラクエ的な世界観を、無理なく新シリーズに持ち込めないだろうか？　そこで、人気のあった脇役を中心に、4つの小さな物語が組まれた。この脇役を、文字通り狂言回しにして、新しい神話／伝説の世界にプレイヤーを導いていこう。（そういえばIVのサブタイトルは"導びかれし者たち"だ。ゲーム中で導びかれていくキャラクターは、プレイヤーズ・キャラクターなんだ！）

その、新しい神話／伝説の世界というのが、第5話なんじゃないか。

だからIVの第1話～4話までは、それこそ外伝的でオムニバスといえる。そして、この4つの物語はまるでサブルーチンのようにして5つめのメインプログラムにぶらさがっている。その第5話こそ、新ドラクエシリーズの物語宇宙を支配している二大勢力の攻防なのではないか。いうまでもなく、2つのうち1つは善であり陽で、もう1つが悪で陰だ。というのが僕の"推理"。

そしてドラクエIVはクトゥルー神話へ

あってはならない事故、おぞましい事件、自然界のルールに適合しない超常現象、あるいは不幸な出来事……。その原因を調査していくうちに、主人公は、この世界に悪い影響を与えているある力（存在、集団）に気付く。その謎は、まるで玉ねぎの皮のように多層化していて、主人公が新しい事実を1つ知るたびに皮がむけるように物語が展開していく。

その世界では、主人公は冒険者というよりも探索者と呼ばれている。

禁断の書「ネクロノミコン」（H・R・ギーガーの画集の名前はここから引用した）をはじめ、旧支配者の存在を示す古文書や証拠は世界各地に点在していた。

――これが、いわゆる「クトゥルー神話」だ。　H・P・ラヴクラフトによって書かれたこの物語は、暗い方向への人の想像力を大いに刺激したため、たちまち神話のように厖大な物語体系を作った。物語の基本構造がよくできているために、現在に至るまでに多くの小説やコミックにそのパターンを見ることができる。

そこで、IV以降の新ドラクエシリーズは、いわば"クトゥルー型"になるのではないか、という仮説にたどりついた。ここで、シナリオを作っている堀井さんの名誉のために強調しておくけれど、クトゥルーをパクッたと、僕は言っているわけじゃないんだね。どんな物語にも、基本になっている構造があって、あるものは別のあるものに

クトゥルー神話とは？

H・P・ラヴクラフトによって書かれた恐怖小説。1920年～30年代にたくさん書かれ、彼の亡くなった1937年より後にも、彼の弟子や友人たちによって次々に書き継がれていくうちに、厖大な量の物語になった。ラヴクラフトの物語に共通する世界観を根や幹にたとえると、枝や葉（小さな物語）が次々に生まれ、大きな樹（神話体系）がつくられていった。そのため、クトゥルー神話と呼ばれる。神話を「システム」と、わざと乱暴に言いかえてみると、初期データ(設定)を与えればクトゥルー・システムは物語をアウトプットしてくれる。すると世界観はプログラムと言いかえられるね（もちろん、説明をわかりやすくするための荒いモデルなんだけれど）。こうした一種のクトゥルー・システムを用いている日本のSF小説には、平井和正「幻魔大戦」や栗本薫「魔界水滸伝」などがある。

ボード版RPG『クトゥルフの呼び声』

サンディ・パターソンというゲームデザイナーによって1981年に初版が出たRPG。米ケオシム社から発売され、その年の最優秀RPGに選ばれた。その後もファンを増やし続け、改訂を重ね、追加シナリオも続々、発表されている。日本での発売は、ホビー・ジャパン社から。

「クトゥルフの呼び声」シリーズ
★基本セット
Call of Cthulhu ￥4,500

クトゥルーがなぜ神話化したのか？

読み手の想像力を刺激し、「本当はこうなっているんだろう」「あの敵にはあの敵なりの話があるんだ」と、その物語の外側に別の物語を生み出す力を持っていたからだ。しゃらくせえ言葉でそれを"物語の生成力"という。神話や伝説には、この力が強く備わっているともいえるね。たとえば「サザエさん」を見続けているうちにイソノ家の間取り図が浮かんだり、大昔に「ゼビウス」がゲームセンターに現れた頃、要塞の名前をつけるのが流行ったのは、それらの物語の生成力が強かったということなんだ。生成力の強い物語は、優れた物語であるといってかまわないんじゃないかな。「ドラクエI～III」は

似ているし、時代の流れのなかで継承されていく物語もあるんだ。

たとえば、君たちがよく遊んでいる名作中の名作「ウィザードリィ」シリーズだって、1960年代後半から70年代前半にアメリカの若者に「指輪物語」の流行があって、それをボードRPG化した「ダンジョンズ＆ドラゴンズ」があって、コンピュータRPGにたどりつくわけだからね。そしてダンジョンを下へ下へと降りていくあの構造は、ダンテというイタリアの詩人が書いた大作「神曲」にその原型が見られるといった具合で、極端な話、まったく新しい物語なんて存在しないんだと僕は考えているから。

それともうひとつ。Ⅳが I ～Ⅲの連続性の輪を断ち切ってやろうとしていることに、時間の流れを現代にもってくるということがあると思うんだけれども。つまい中世騎士道的世界観からの脱却。これは、近代とクトゥルーの関係で下段に書いた。

さて、これで僕の〝推理〟はおしまい。あとは「ドラクエⅣ」を買ってきて、



◀Ⅱのように球体的マップを持つのだろうか？

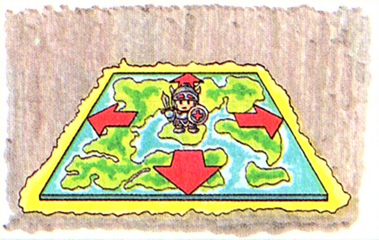
最後まで解いてみないと、〝推理〟がどこまで正しかったのか、判定は出せない。でも、この推理によって「ドラクエⅣ」を解く楽しみが、1つ増えたと思うんだけれど、どう思う？

文／野々村文宏

風俗からニューメディアまで、もちろんファミコンにも詳しいマルチエディター＆エッセイスト。

●ドラクエⅠ～Ⅲの世界観❶〈空間〉

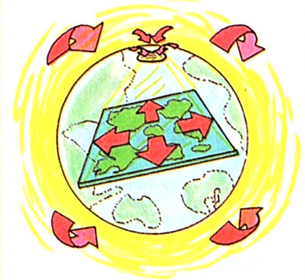
プレイヤーは『未知の大地』を求める旅行者に置きかえることができる。



平面●ドラクエⅠ（中世的な世界観）



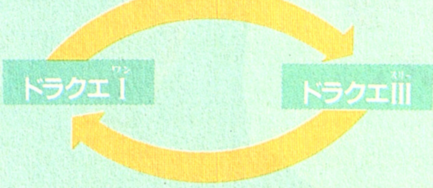
球体
●ドラクエⅡ
（大航海時代）



二重球体
●ドラクエⅢ
（地球空洞説）
しかもクラインの壺に近い。
※オカルトの影響がすでに出ている。

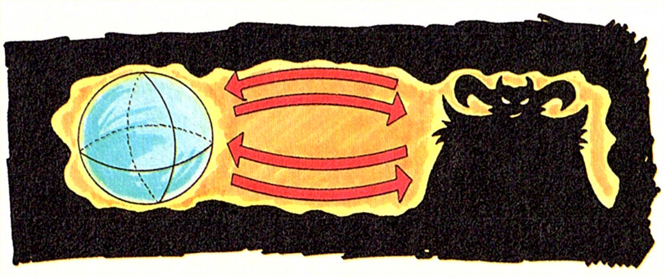
●ドラクエⅠ～Ⅲの世界観❷〈時間〉

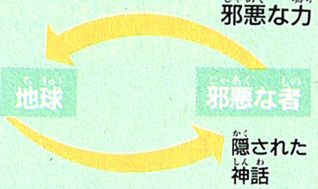
『勇者ロトの伝説』によって時間が閉じてしまっている。



●では、ドラクエⅣは？

プレイヤーは『未知の知（隠された情報）』を求める探索者に置きかえられる。





優れた物語だったけれど、Ⅲで円環が閉じてしまった。そこで、別のタイプの優れた物語であるクトゥルー神話のシステムを借り出したというのが、今回の〝推理〟。

クトゥルー神話のもうひとつの魅力 1920年代はおもしろいということ

ついでに言えば、ラヴクラフトの時代、1920年代は、僕らの文化に強い影響を与える流れが生み出された時代だった。第一次世界大戦が終わり、飛行機が飛び、アメリカが強くなった。都市文化が生まれる。ジャズが流行し、フロイトとユングが喧嘩し、女優はグレタ・ガルボやルイズ・ブルックス、20年代ファッションの女王がココ・シャネル、アインシュタインのノーベル賞、ヒトラーとナチス党が力を伸ばし、リンドバーグが大西洋を飛んだ。そのかっこ良さやお祭り気分が、今日に引き継がれている。つまり近代から現代への流れが生み出されたわけで、ひとまとめにしてモダニズムと呼ぶことも多い。

そこでおもしろいのは、クトゥルー神話がこうした1920年代的な背景、世界観で作られているところだ。隣人が誰だかわからない（怪物かもしれない）という設定が見られることがあるが、これは都市のアパート／個室（コンパートメント）でなければ使いにくい設定だ。中世の村だったらこうはいかない。さらに重要な出来事である発狂（これがよく出てくる）。分裂病が都市文化の成立と密接な関係があるというのは、もう定説になっている。モダニズムと、モダン・オカルトの成立は興味深いテーマだけれど、このへんにしておいて……。

コンピュータRPGイコール中世の社会という常識に、僕らは犯されかかっている。たしかに、ハイテクと神話が結びつくという現象はおもしろいんだけど、コンピュータRPG文化があと10年もたってどんどん進化すれば、クトゥルフ的なモダンホラーの流行を迎えるかもしれない。映画も、マンガも、SFも、進化してきたわけだし。「ドラクエ神話」が今後、「近代→現代」をとりこめれば、まさに映画を変えた伝説の映画『イントレランス』（1916年）になるんだけどなあ。

今なぜか超能力!

特集 マインドシーカー



超能力養成ギプス・ゲームみたいなもんだ、いわば。
星一徹がエスパー清田益章で、飛雄馬がキミだ。
このレトリックがわからないキミは無視して次!
つまりキミを、この"マインドシーカー"が
エスパーにしてくれるわけでありまして、
ファミスタで指を鍛えるかわりに
こいつでマインドを鍛えてほしい、
それも遊びながらね、と
そういうワケありの新タイプのゲームなんすよ。

★ MASUAKI KIYOTA PROFILE 清田益章のプロフィール ★

㊌昭和37年・東京都足立区に生まれる。4歳ぐらいから、"片づけなくっちゃ"と思っただけで、おもちゃをおもちゃ箱のほうに動かす能力を持つ。(当時は超能力だと思わなかった)ユリ・ゲラーの来日に刺激され、スプーンも曲がるほど、その超能力はパワーアップした。大学では心理学を専攻。現在は研究機関の研究員もつとめている。

マインドシーカー初体験報告!!



▲"マインドシーカー"に挑んでくれたのは、賀白由紀ちゃん。大学1年生であります。もち、スプーンを曲げたことなど一度もなし。さて、超能力に目覚めるか?

スタート キンチョーしながらスタートの由紀ちゃんなり

弟さんのファミコンでファミスタを何度かしただけというゲームキャリアの由紀ちゃん。まずは、Aボタン、Bボタン、✚ボタンの使い分けの練習から始まります。「緊張しちゃう~。あ~ン。わかんな~い」なんてギャーギャーいいながらゲームスタート。最初のステージは超能力開発センターのなかにある自分の部屋。エスパー清田が登場してメッセージを語る。由紀ちゃん、フムフムとうなずきながらゲームの進めかたを一生懸命になって頭にたたきこもうとしてる。で、いよいよ"トリップ"という基礎トレーニングを開始です。



10分経過 リラックスの練習をリラックスしないでいたします

画面の中のヨガのポーズのような画にあわせて呼吸の練習をしたり、白い玉の残像を使ってイメージングの練習をしたり。リラックスするためのトレーニングなのに、でも由紀ちゃんは逆にイライラ。「だって、早くゲームをしたいのに、こんなめんどうっちい練習を何度もするなんてイライラしません?」とムッとしてる。でも、エスパー清田の「このリラクゼーションの練習をしとかないと、超能力は目覚めないのだ!」のメッセージに渋々、深呼吸をしたり、目をつむってイメージング練習をしたり。が、やっぱり退屈なようで、しきりにビンボーゆすりなんかしてちゃったりして…。



新時代のゲームは心で遊ぼう



■ナムコ■4月18日発売予定
■価格未定■カセット

ボクとつきあう連中は、みんな超能力が強くなっちゃう。だから、この“マインドシーカー”でも、鍛えたらスプーンが曲がるようになったっていう報告が何人のコたちから届くか、とても楽しみだ。だって、ファミコンっていうメディアは何百万人もの人間を相手にしてるし、それに自分のテンポにあわせて超能力を開発することもできるわけだからね。とにかく、誰だって超能力は持ってる。ただ、それが目覚めずに眠ってるだけだ。超能力を表に引っ張り出すチャンスがなかっただけなんだ。そのチャンスをつくるのが、この“マインドシーカー”だ。だから、これはゲームというよりもマインド・トレーニング・ツールといったほうがいいかもしれない。ノーベル賞をもらった利根川教授も認めてくれたボクのエスパーとしてのノウハウをギッシリ盛り込んだこいつで、ゼヒキミの精神のホコリをたたき落としてくれ。

清田益章(超能力者)

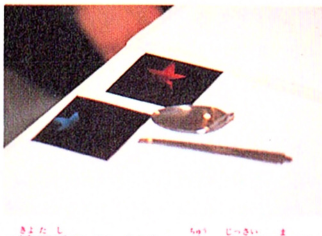
¥6500(予価・税抜き)



★世界の最先端だわな！

知ってるよな、エスパー清田。日本が世界に誇る、マリックもマッツァオな超能力者でごわす。ま、知らないとしても元Gメン'75のボス、今“霊界エキスパート”の丹波哲郎オジサンぐらいはいくらなんでも知ってるわね。『大霊界』っつー映画を観たコドモたちも多いことでありましょう。キーはここにある。つまり、今って時代は、全世界的に神秘とか、霊界とか、異次元とか、宇宙人とか、神様とか、超能力とかが流行なのであるわけ。『死んでも霊魂は不滅なのであ～る』なんて朝のモーニングショーでリキ入れるオジサンは、別に日本だけの現象じゃないのよね。アメリカじゃ、シャーリー・マクレーンという大女優が、(知らなきゃ、お父さんかお母さんに聞いてみな。もし知らなかったら、キミの両親は青春時代はナウくなかったってことになる)、前世はあるとか天使と話したとか、そういうことを書いた本がベストセラーになって、しかもだ、テレビドラマにもなってるわけなのね。この全世界的に霊界と超能力が流行っているという真実に疑いをもつキミはオレんとこに来い。この100倍の証拠を見せてやる！

つまりだ、親とかセンセイとか政治家とかが“そんなの、あるわけあんめ～。アホか！”と否定するものこそ真実だという、そういう世界がカッコいいのであるのよ。その一等賞がエスパー清田であり、スプーン曲げであるのだね。で、このエスパー清田が監修した“マインドシーカー”はその超能力を遊びながら鍛えあげましょうときてる。



▲清田氏にインタビュー中、実際に曲げちゃったスプーンと念写であります。

15分経過 透視、念力、予知のトレーニングモードに突入

いよいよ本格的なトレーニングモードに入った由紀ちゃん、ビンボーユスリも止まってだんだん真剣になってきた。カードの裏の模様を当てる透視トレーニングではノッケから平均点を上回る好成績。「何も考えないで、無心になってすると当たるみたい。あたしって才能、あるのかな」なんてゴキゲン度も上昇。が、だんだん雑念が入ってまいりまして予知トレーニングではポイントがあがらず。「あ～ん、やだあ。当たらなくなっちゃった！」なんて雑念が雑念を雪だるま。このトレーニングモードを何度も繰り返すハメになっちゃった。



25分経過 好成績のエスパー度グラフを眺めて御満悦なり

トレーニングの成績は自動的にセーブされて、グラフにして見ることができちゃう。由紀ちゃんの成績は相当いい。なかなかのスジもんであるみたい。「やってるうちに、だんだん精神が集中できちゃうんです。オデコのところに自分のパワーが集まってきちゃうような感じ。オデコに力をためる。これがコツなのよね」なんて、もうエスパーになったつもりの由紀ちゃん。メニューの中から、もう一度、トレーニングを選択して超能力開発センターの卒業試験を受けるために必要なポイント獲得に精進。で、あっというまにエスパー度40ポイントを獲得。卒業試験受験資格奪取！



30分経過 いよいよ卒業試験。ナムコ担当者も驚きの好調さ。

いよいよ、トレーニングモードを抜けて、本格的なゲームを楽しめるサイキックシティへ突入するための卒業試験。念力、透視、予知の各試験に黙々と取り組む由紀ちゃんでしたが、そのあまりの絶好調ぶりに、そばで見守るナムコの担当者も「スゲエ～、スゲエ～」と声をあげる。が、真剣な由紀ちゃんの耳はそんな雑念もシャットアウトだ。「だって、早くゲームしたいっていう一心でもう夢中だったもん」。中でも一番成績がよかったのは透視テスト。「次のカードが出てくる前にもう、なんとなくこの模様だなってわかっちゃうような時は不思議と当たっちゃうんですね。



※このゲームはシャープC1には対応しません。

★ネオ・ゲームと呼んで

だから、スプーン曲げなんか手品だ、とハナから疑うキミはアッチにシッシッ。

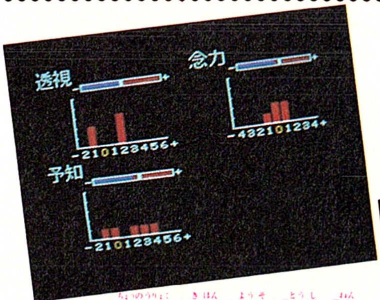
テレポーテーションも予知も透視念力もじぇったいにある！ と考えるキミだけにワタクシは語りたい。

よいか。ワタクシは思う。この〝マインドシーカー〟は世界初の精神世界遊び道具であるとともにエンターテイメントであるという、顔面蒼白のソフトなのであ～る。画期的である。新機軸である。革命的である。だってさ、超能力者になるための呼吸法とか、イメージの想像の仕方とかのマニュアルがじょうずにゲームの中に取り込まれてるんだもんね。柔道部のヤツがするツライ腕立てとか、窒息寸前まで耐える絞めワザ練習とかをルンルン気分でするようなものだといえば、このゲームのユニークさがわかるだろうかに。自然に遊びながら、念力から予知までの超能力のフルコースが、ラクチンでモノにできるわけなのだ。

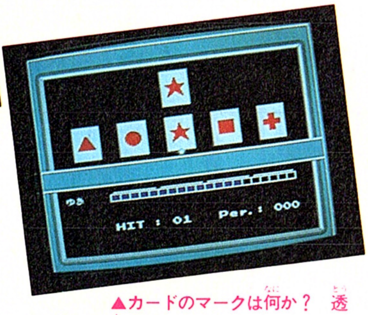
具体的にいおう。まず、キミは超能力の基礎をマスターしなきゃなんない。それが精神をリラックスするためのテクニックとか、頭の中に超能力を発揮しやすくする〝白玉〟イメージ法だの、エスパー清田直伝のノウハウであるわけ。で、この基礎編をクリアしないと、キミはサイキックシティを舞台としたゲームに参加できない。てことは、まず、超能力の前頭三枚目にならないとゲームには参加できないってことです。てことは、ゲームにいよいよ参加できる頃には、キミの大脳の中で眠っていた超能力は目を覚ましたってことなわけよ。てことは、てことは、てことは、キミがこのソフトのお助けでエスパーに自然と一歩近づいたってことなのな。スゴイでしょ。

ＲＰＧ感覚で興奮しつつ自分の心のフィールドをひろげる。エスパー清田もいってたけど、そんなふうに人間の心にある科学では割りきれない無限の可能性を知るのがこの〝マインドシーカー〟の最終的なモクロミ。だから学校に遅刻しそうになった時、テレポーテーションできたらいいなとキミが思ったことがあるのなら、きっとこのゲームは役立ち。ただ、このゲームでスプーンが曲がるようになったという報告は発売前だからまだないわけだけど。

超能力って誰にでもあるんだって



▲超能力の基本３要素、「透視」「念力」「予知」をトレーニング!!



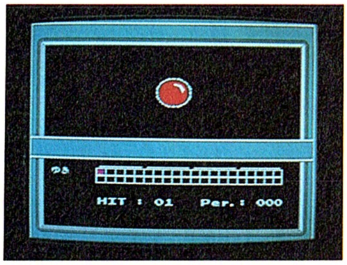
▲カードのマークは何か？ 透視のトレーニング



▲３つの能力をバランス良く伸ばすため、常にデータ分析に気を配りたい



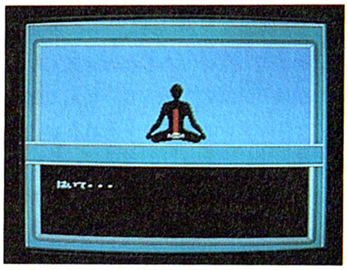
▲エスパーキヨタは、良きコーチである。そのメッセージは思いやりに満ちている



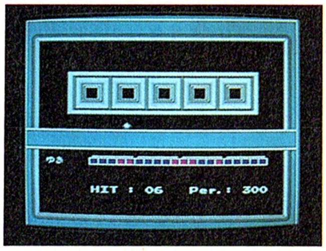
▲消えていたランプを赤く光らすことができるかどうか。念力のトレーニング



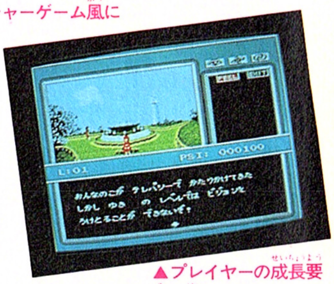
▲ゲームモードはアドベンチャーゲーム風に



▲呼吸法を、画面を見つめながらマスターしたい。精神集中の第一歩なのである



◀この中で光る箱はどれか？ 予知のトレーニングだ



▲プレイヤーの成長要素も入ってるんだ

45分経過 サイキックシティに進出。余裕の由紀ちゃん。

卒業試験にみごと一発で合格の由紀ちゃんは超能力を使いながらゲームを楽しむサイキックシティのステージへと進んだ。が、いきなりヘンなオジサン・エスパーに出会って超能力の勝負に負け、マイナスポイントをいただく。が、すでに余裕と自信の由紀ちゃん。へこたれずに次々とイベントにアタックしていく。「だんだんコツがわかってきたから楽しい。それにサイキックシティのいろんな場所を探検するというのも、好奇心をビンビン刺激されて面白いもん」と、いいつつも次第にＰＳＩポイントが上がっていく。レベル２ももうじきだぜ、由紀ちゃん。



60分経過 帰ったらスプーン曲げに挑戦するぞと由紀ちゃん

画面上でするスプーン曲げに思わずボタンを押す指に力が入る由紀ちゃん。２回目のチャレンジでグニャ～とおり曲げ成功。「お家に帰ったら本物のスプーンでチャレンジしてみようっと」と超能力への関心もマジに芽生えてきたみたいではあります。

「たくさんのエスパーたちが画面に登場して、いろんなことをいったり、試したりしてくれるから、まるで本当にサイキックシティがあるような感じがしてくるの。自分もだんだん本当のエスパーになったような気分がして楽しいな」という由紀ちゃん。ハイスピードでレベル２に達して、とりあえず初体験は好成績にて無事フィナーレ。



そして、1ヵ月後の由紀ちゃんは…

初体験から１ヵ月後の由紀ちゃん。〝マインドシーカー〟の発売を心待ちにする日々。レベルが上がるといろんなイベントを体験できるし、清田クンの超能力とか宇宙の話も画面に出るようになるんでしょ。ますますのめりこんじゃうって確信できちゃう！

11段階あるレベルのうち、最後の〝レベル無限大〟になったらほんまもんのエスパーになったってこと。もちろん、由紀ちゃんはそこを目指す決意だ。「ふだん、街を歩いていても〝こんど角から出てくるクルマの色は赤！〟なんて知らないうちに予知の練習してたりするの」と、１ヵ月前は超能力に半信半疑だった由紀ちゃんも、今では、けっこうマジにエスパーを目指しておるのであります。

文／太田穣　撮影／荒井哲哉

最新ゲーム徹底紹介

ホット・ゲーム・スキャナー

HOT GAME SCANNER



ドラゴンスピリット～新たなる伝説～

この「ドラスピ」をプレイすると、シューティングゲームの楽しさって一体何だろうと考えさせられるのよね。ああ、胸をときめかせて連打しまくっていた昔のボクはどこへ行ってしまったのだろうか……。

文／ＣＢ“ホクトビーナス”成沢

各ステージのポイントとボスキャラの攻略法を一気に説明しよう！

STAGE 1 THE PALEOZOIC ERA

今回、ザウエルとの戦いはパス。ブルードラゴン編のみにマトをしぼらせてもらいます。

よほどマニアックなゲームでない限り、１面からいきなり全滅させられることはない。このドラスピも同様で、ＳＴＡＧＥ１は軽い足（手？）慣らしといったところか。それでも後半のアクアザウルスの弾幕には注意したい。

ボス、プレシオザウルスは３発炎を吐いてくる。この炎をよけ、頭を撃て。逃げる時はなるべく画面下部を動くこと。上部へ行くと追いつめられてしまうことがある。あせらずじっくりと攻撃すれば楽な敵だ。

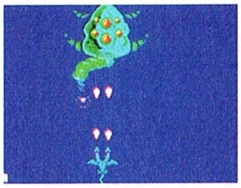


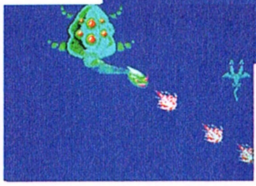
◀一匹づつ一発で確実に倒せばさほど問題ない



◀ボス前の火の玉は出現パターンをつかめ







▲頭を狙う。炎は撃ってきたら撃ち終るまで動き続けよう

▲あまり上にいってしまうとこのように追いつめられる。背中からも炎を放ってくる。１ダメージ覚悟で逃げろ

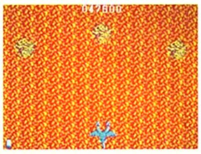
STAGE 2 VOLCANO

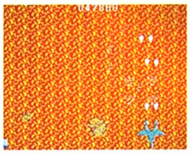
この面で注意すべきことは火山地帯の吹き上げる炎と火の鳥、フィーニックス、そしてチラノサウレスの三位一体の攻撃だ。炎は場所をおぼえて逃げ、フィーニックスは連射で、チラノサウレスは確実に狙い撃っていこう。

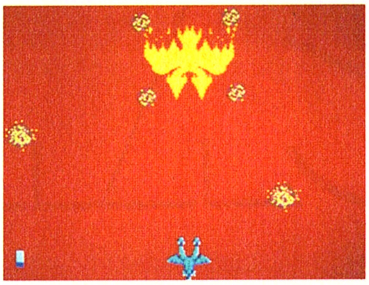
また、溶岩地帯で飛んでくるタンブラァーは撃ちながらすき間をついて逃げるのがいい。大した得点でもないので、深追いはしないように。



◀チラノサウレスを確実に倒そう









▼大きな火の玉の間に入って撃つ。動きを合わせて！



▲分裂しても画面の下のほうにいればほぼ安全だろう

ラウンドフィーニックスの弱点は中心の巨大な火の鳥だ。回転する大きな火の玉と小さな火の玉の間に入り、ひたすら撃て。もちろん敵の動きに合わせながらだ。操作性があまり良くないため、大ざっぱな動きをするとぶつかってしまう。一定時間で分裂する。再び集まったら攻撃すればよろし。

春だねGALCON

キャピキャピ6人のドラスピ娘

桜まっ盛りの春４月、ドラスピの中にイキのいい女のコを６人も見つけたぞ。なんとこのコたち、ある条件を満たして（例えばライフの値とか）ステージクリアすると登場してくれるっていうんだ。しかもライフを満タンにしてくれたり、１UPもらえたりの至れりつくせり。まったく、こんな優しいコたち、なかなかいないよ！　でも条件を満たしていないと影だけしか出ないのはチトさみしい。

とりあえず紹介してみようか。キミの好みはどれかな？　燃えるような髪のあのコか、はかなげな雰囲気のあのコか……。いくぜいっ！





▲失ったライフを満タンにしてくれる。つらい戦いのあとの安らぐ一時といえよう
◀ステージ２以降は女の子を出現させると何らかのサポートがある。これがありがたい！

STAGE 3
JUNGLE

中盤にある網の目のところは、左右に動かず一直線に進もう。赤いスクロウテイルは一定の距離になると近づいてくるので、画面の中央辺りで進んでいき、近づいてきたら下がって撃つ。

そして難関のロープロッド＆エッガード地帯へ。エッガードは本体であるロープロッドがスクロールアウトしないと撃ってもすぐ復活して追いかけてくる。他の敵はほとんど現れないのでひたすら逃げ回り、ロープロッドがスクロールアウトしたら撃て。画面全体をフルに使って逃げるようにしよう。抜ければボスは近い。

ボス、グリテリアスは花粉をまき散らしてくる。よけようとしてよけられるものではないので、撃ちまくってすき間をつくって逃げよう。その間に根を破壊して回るのだ。連射になっているとたいへん楽。

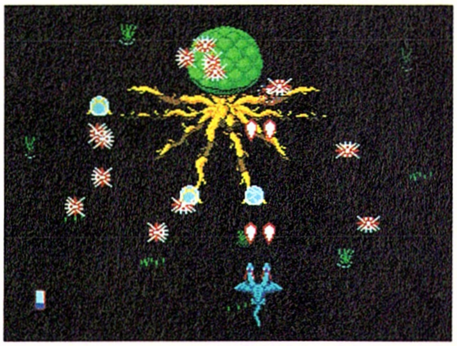
４つの根を２回ずつ破壊したら本体が現れる。根を攻撃する場合と要領はさほど変わらない。

▼画面中央の辺りを撃ちながら進んでいく。するとスクロウテイルが近づいてくるので…

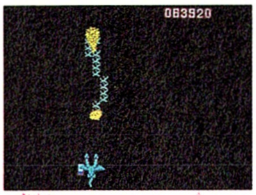


▼すかさず下がって攻撃。このパターンでいけば動き回るよりもはるかに危険度は低い

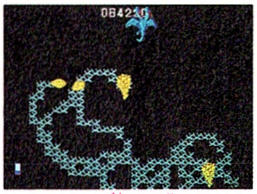




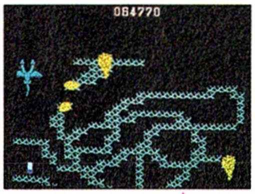
◀根との距離合わせを正確にして攻撃する



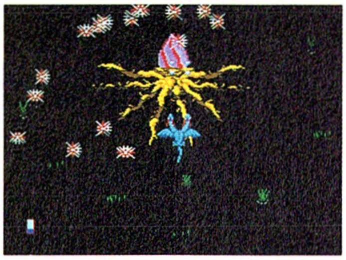
▲最初のロープロッド。撃たずに引きつけておく



▲ぐるぐると回って逃げる。いつでも逃げ場の確保を！



▲スクロールアウトを待ちながらひたすら逃げる。そして攻撃



▲あとは本体を撃つのみ。花粉に当たりそうになったら小さく動いてよけよう

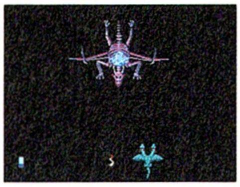
STAGE 4
GRAVE YARD

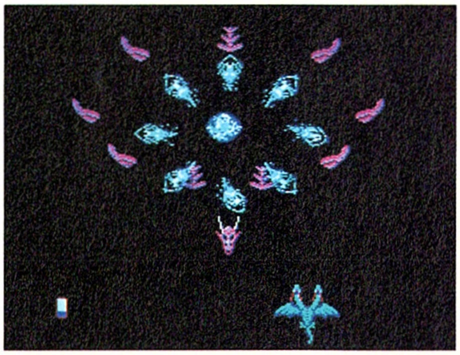
さて、中盤戦の４面へと突入する。後方から現れ、砂の中を走ってくるハリーが手強い。画面中央辺りで、矢のようなものを３本撃ってくるのだがこれの間に入ってよけるのはちょっと危険。現れたらすぐ左右どちらかへ逃げてしまうのがベスト。

あとはそんなに難しいところはない。せいぜい突如現れるガイストに注意といったところだ。

だが、ボスのデスガーデアンはなかなかの強敵。ある程度攻撃すると分裂するが、この時真下にいると分裂した頭ガイ骨によってダメージを受ける。ずらしておくといい。撃ち続けていかないと青いゴーストにダメージを受けてしまうのだ。

▶チロチロとした弾をよけつつ中央部へ攻撃を加える





▶分裂！　この位置で骨をやりすごそう。真下にいると危険なのがよく分かるよね

▼現れたゴーストは画面の最下部で攻撃すればいい。連射しないと危ないが



▲矢の飛んでこないところへさっさと避難。狙い撃つのはかなりのハイテクニックだ



▲１匹やっつければ逃げやすいガイスト

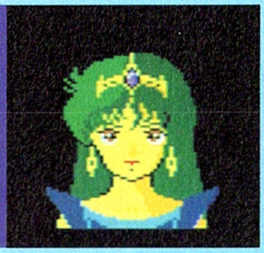




▲青い心臓部をひたすら撃つ！　だがゴーストの動きにも気を配るように

ENTRY 1
シーラ
巫女　17歳

B	80
W	59
H	82



わたしは我が神アーリアにつかえる巫女のシーラ。この中では唯一の人間なの。ステージ１クリアすれば私と会って、他の娘たちの話しをしてあげるけど、私は何もしてあげられないの。ごめんね。

ENTRY 2
ライラ
火の妖精

B	83
W	60
H	87



あたし、パンクスじゃないわよ。火の妖精なんてやってると髪が燃えるようになっちゃうのよね。疲れきって私のところへきたら、火の活力をいっぱいあげるわ。それまでまたガンバってね。

ENTRY 3
シルキー
森の妖精

B	81
W	59
H	84



いつも私が飛び回っていた美しいこの森があなたの手で救われるなんて……。うれしい。早くあのいまわしいグリテリアスを倒して、私に会いにきて。たいしたことはできないけど、せめて……。

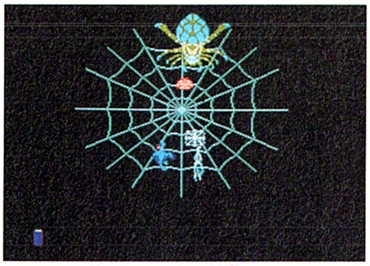
STAGE 5
CAVE ROAD

この面では左右の出っぱった壁にぶつかっただけでダメージを受けてしまう。その点を頭に入れておくこと。

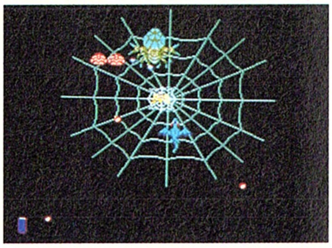
地面から突き出るバンブーショットは引っこんだ時に抜けてしまおう。もちろん他の敵との距離を考えてだが。ケイブバットや飛び跳ねるゲドなど、動きがトリッキーな敵がいるので確実に倒さないとかなり苦しい。

また、スピードアップやパワーダウンなどのアイテムは取らないように。できればスモールで進んでいきたい。

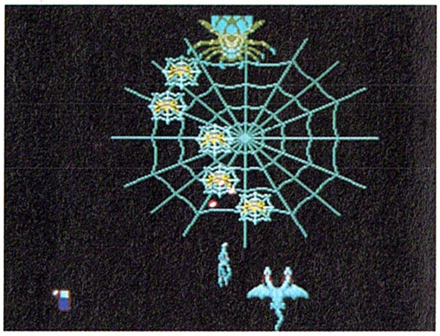
ボス、ペーレントスパイダーは対地砲を中心に戦う。周りのスパイダーをひとつひとつ破壊しつつ、攻撃しよう。スパイダーを残しておくと弾幕を張られて苦しくなるのだ。

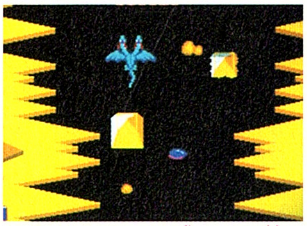


▼スパイダーネットを撃って消していく

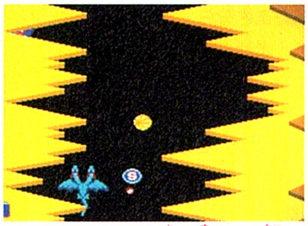


▲あまり近づきすぎずに攻撃するのがポイント

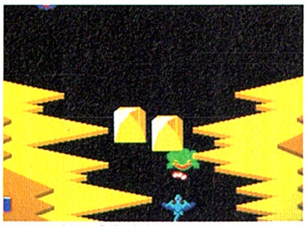




▲バンブーショットは引っこんだ時に一気に抜ける。これが鉄則だ



▲スピードアップを取り過ぎると壁にぶつかりやすくなる危険がある



▲ボス前の危険地帯。ゲドをなるべく早いうちに倒しておかないと……

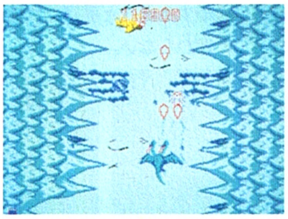
STAGE 6
GLACIER LAND

ここも左右の壁に当たるとダメージを受ける。例によって不要なアイテムは取らないように。

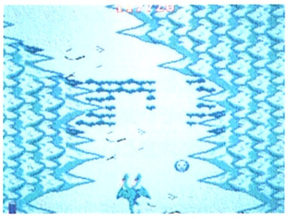
さて、細い洞窟のようなところへ入っていくと、行く手をさえぎるかのように氷壁が現れる。この氷壁は連射で壊していかなきゃならない。ときどき中にアイテムのたまごがあるが、取れる余裕のある時だけ取ろう。無理した結果、パワーダウンだったら悲しいでしょ？

さらに進むとスクロールが速くなる。コントロールに細心の注意をはらわないと壁にぶつかる危険が大だ。二又分岐のところがあるが、いずれも右へ進んだほうがよいだろう。くれぐれもコントロールに気をつけて！

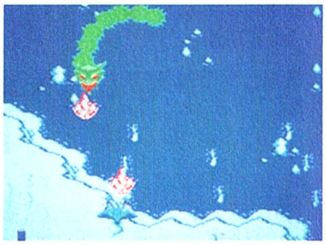
ボス、グビラの弱点は頭だが、頭を撃つと胴が分裂して降りそそぐ。吐いてくる炎をよけながら、1～2発ずつ攻撃しよう。連射して分裂した胴がよけられないんじゃしょうがないからね。画面全体を使って逃げれば割と楽だ。



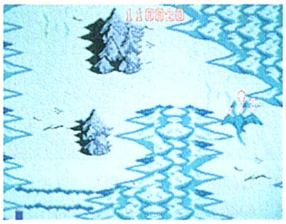
◀氷壁の中からパワーウイングが出現。助かる！

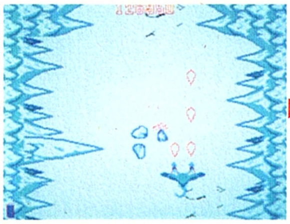


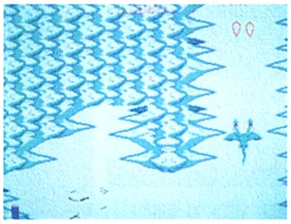
◀パワーダウンが入っていることもある



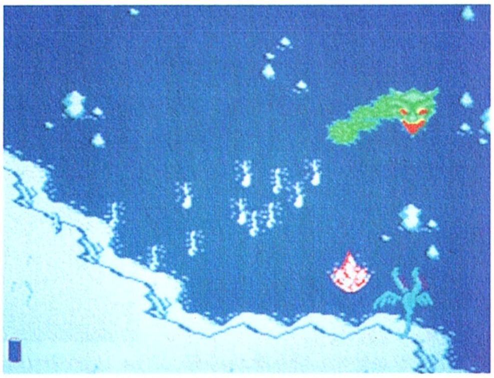
▲このように降りそそぐ分裂した胴体。炎も合わせてよけなきゃならないので連射すると痛い目に合わされるのだ







▶基本の逃げパターンはステージ1と近いがグビラのほうが動きが大きいのでこちらも大きく逃げること



ENTRY 4 トーラ
花の妖精

B 78
W 57
H 81



チャームポイントは背中の羽よ。この美しい羽は先祖代々受けつがれてきたものなの。あなたにもりっぱな羽があるけど、私の方がきれいでしょ。ここまでやってきたら、じっくり見ていってね。

ENTRY 5 ユニコ
一角族

B 80
W 60
H 84



おまえ男だろ。だったらあたしのところまでやってくるなんてそんな難しいことじゃないよな。さっさと洞窟を抜けてきな。氷河にいくおまえを暖めてやるからさ。元気出せよな。

ENTRY 6 アニサ
水の妖精

B 83
W 61
H 85



水の妖精、アニサでございます。私たちとお会いするのもこの氷河までで終わり、あとはあなた1人でいかなくてはなりません。つらい戦いでしょうが私たちのため、国のためにがんばって下さい。

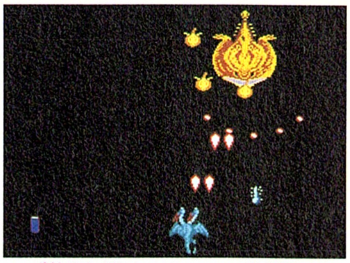
STAGE 7
DEEP SEA

このステージは後半戦にそぐわず楽なところ。気をつけたいのは後半にいるモーレイ。穴から首を出し、放射状に青い炎を吐いてくる。穴が見えたら即座に画面上部へ逃げてしまおう。倒そうとはしないほうがいい。

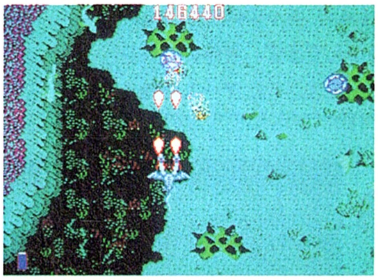
ボス、シーデビルもグビラに比べればはるかに弱い。放射状の弾と細く直進してくる弾を適当によけつつ攻撃すれば、驚くほど簡単に倒せるはずだ。とは言っても見くびりすぎるのも危険だけどね。まあ、さっさと倒して次の難関、ステージ8、9に挑もう。



▲モーレイの穴が見えたら即座に安全地帯を判断してそこへ逃げてしまうのだ



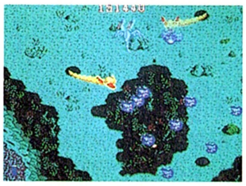
▲放射状の弾さえかわせれば全然難しくはない。ゲドみたいなもんだから楽でしょ



◀ナマコのようなホームシェルは空中物。吐き出すシェルフィッシュと本体に当たるとダメージ有!



◀トリッキーな動きの敵ばかりだ



◀左上の安全地帯へと逃げてしまおう



◀あとはひたすら連射することにつきる

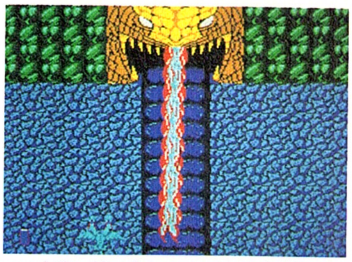
STAGE 8
DARK QUARTERS

ラストが近いだけあって、かなり厳しい面だ。

何といっても暗闇がこわい。ここは画面全体が明るくなったり暗くなったり、一定周期で明滅を繰り返すのだ。暗くなると見えるのはドラゴンの姿と弾のみ。敵は地上のもの空中のもの両方ともにまったく見えなくなる。

その中でも、もっとも怖いのは破壊不可能な空中物、スプリンターロックだ。縦一直線に流れているだけだが、暗くなるとこれほど怖いものはない。明るいうちに横座軸をおぼえておいてよけるか、弾を撃ち、止まったところにいるわけだからそこをよけるか。どちらにしても手強いことに変わりはない。もちろん他の敵もいるし……。特にボスの直前はかたまって出てくるので注意が必要だ。

ボス、ターンアウェイガードの弱点は目だが、光って弾を出している時しか当たり判定がない。この弾の狙いはかなり正確なので、大きく逃げないと当たってしまう。中央から伸びる舌にも気をつけなきゃならない。片目をつぶせばかなり楽になるので、1つ程度のダメージを覚悟して攻撃しよう。



▲巨大な舌を伸ばしてくるが一直線なので大きく逃げよう。目はまだ攻撃してこない

▶この通り、真っ暗になってしまう。敵も闇に消えてしまう

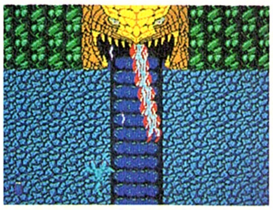
▼本来はこのような普通のステージだが、だんだんと暗くなる



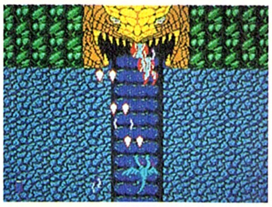




▶ボスの手前にはスプリンターロックがわんさと現れる。すき間を見つけてさっさと抜けてしまおう。もたもたせずに進むことが重要なのだ



▶目が光った。ヒット&アウェイの作戦で攻撃!



▶逃げ場をなるべく広く取るようにする

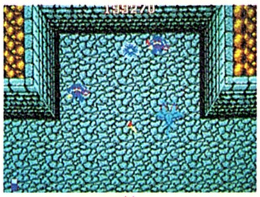
STAGE 9
DARK CASTLE

いよいよラストステージ。細い通路に敵がいっぱいいる。正確かつ、早目に倒して、弾幕を張られないようにしなくてはならない。

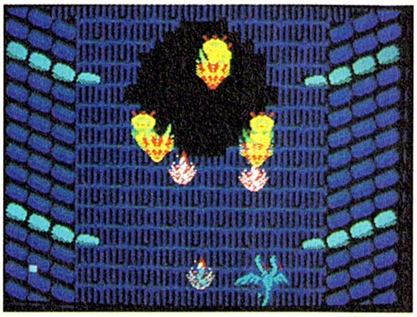
途中、壁面から槍が飛び出すところがある。ひっこんだすきに進もう。進みすぎて次の槍にひっかからないように。正確なストップ&ゴーで行こう。

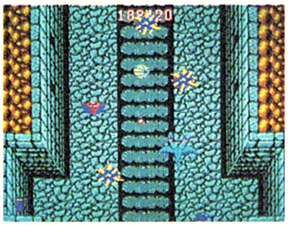
何回かワープすると敵の首領、ヒュドラーのところに出る。3本の首から炎を吐くが、1本1本狙い撃ちしていけば倒せるだろう。

その先はガルダのみ。あと少しだ!

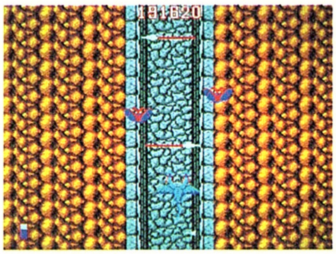


▲ガーデアンが守るワープホール。さっさと入って次へ進もう





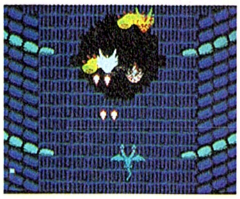
▲最初のうちは広い通路だが……



◀細い通路にヤリにケイブバット。正確にコントロールしないとすぐにやられてしまう



▲パゴスの弱点は頭。鉄球をよけながら頭を攻撃しよう



▶ひとつずつつぶしていく。ここまでくればかなり楽だ。あと少し

▲炎の動きと方向を見ていればかわすのはそれほど難しくない

※このゲームは、シャープC1には対応しません。



ダウンタウン熱血物語

前作（くにおくんの方ね）同様、豊富な技といい、ギャグのセンスといい、独自の路線でファンのハートをガッチリつかんでます。全体のバランスもいいし、文句のつけどころがない。これこそ完成されたゲームだね。

文／S—MAN

親切なところがイッパイあるんだ

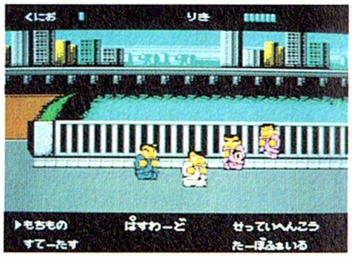
まず気が利いてるなっと思ったのは、2人同時プレイのときのモード設定だね。モードAは、プレイヤー同士でお互いに攻撃しあえる、いわゆるVS的な楽しみ方ができる。そしてモードBは、仲間同士では攻撃ダメージにならないので、効率良く協力しながら闘っていけるんだ。親切でしょ。そして、ゲーム中でも難易度設定が変えられるってのがいい。とにかく、ユーザーの立場になって考えてくれてるんだよね。店でアイテムを買ってパワーアップできるんだけど、その効果や値段のバランスもなかなか。久々の優ゲームだよ。



くにお
ご存じ、熱血硬派のくにおくん。今回はりきの手助けをするんだ



りき
彼女を悪者にさらわれてテンパってるりき。真美を助け出せるか？



▲スタートボタンを押すと、いろいろなサブ機能をセレクトできる。使いこなそうぜ

技をバッチリマスターしよう！

簡単な操作で、こんなにたくさんの技が使えるんだ。フィーリングで覚えようねっ！

移動

移動は、最も基本的な動作だ。✚で自由自在に彼らを操ろうぜっ！

パンチ

Ⓐを押すと、パンチが繰り出せる。しっかり命中させようね

キック

Ⓑを押すとキックだ。パンチよりも、少し攻撃力が高いんだ

ジャンプ

ジャンプさせるときは、Ⓐ・Ⓑを同時に押す。タイミング良くねっ

ダッシュ

✚を、左右の進行方向に向けて2回続けて押すと、ダッシュするぞ

ダッシュジャンプ

ダッシュしているときにジャンプすれば、ダッシュジャンプできる！

アイテム拾い

落ちているアイテムの近くでⒶ・Ⓑどちらかを押すと、拾えるよ

アイテム使い

アイテムを持っているときにⒶを押すと、アイテムで相手を叩けるぞ

アイテム投げ

アイテムを持っているときにⒷを押すと、アイテムを投げられるんだ

受け身

相手よりも攻撃が遅れた場合、ⒶかⒷを押せば受け身をとれるぞ

三角攻撃

壁に向かってジャンプ攻撃すると、反射して三角攻撃ができるんだ

相手を持ち上げる

ダウンしている相手のそばでⒶかⒷを押すと、持ち上げられるよ

相手を使ってたたく

相手を持ち上げてるときにⒶを押すと、そのまま叩けるんだ

相手を投げ飛ばす

相手を持ち上げてるときにⒷを押せば、そいつを投げ飛ばせるぞ！

アイテムに乗る

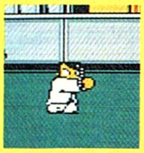
ゴミ箱・木箱・古タイヤの近くでジャンプすれば、上に乗れるんだ

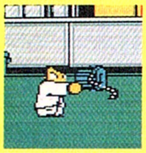
人の乗ったアイテムを持ち上げる

人が乗っている状態のゴミ箱なども、そのまま持ち上げられるんだ

転がる古タイヤに乗る

転がっている古タイヤにタイミング良く飛び乗って、体当たりだ！

アイテムを打ち返す(素手)

相手が投げて飛んできたアイテムは、パンチやキックで落とせるよ

アイテムを打ち返す(アイテム)

飛んできたアイテムは、持っている木刀などで打ち返してしまおう

持ち上がったアイテムに乗る

相手が持ち上げているゴミ箱などの上にも、乗ることができるんだ

アイテムの上から攻撃

たとえアイテムごと飛ばされても、上からジャンピング攻撃できる

アイテムをキック！

地面に落ちているアイテムは、キックしてブッ飛ばせるぜい！

ダッシュハイジャンプ

8歩以上ダッシュしてからジャンプすれば、より高く跳べるんだ

技を組み合わせろ!!

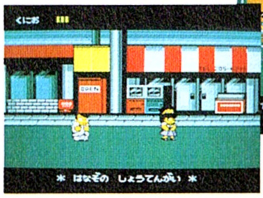
これらの数々のテクニックは、いろいろと組み合わせることにより、もっともっと強力な技を編み出せる可能性を秘めてるんだ。自分だけの技を見つけてね。

バンバン敵を倒してお金を手に入れよう

くにおたちには、ステータスがあるんだ。パンチ・キック・武器・力・素早さ・防御・打たれ強さ・気力・体力・体力の上限と、実に10項目に細かく設定されてるんだよね。体力の上限の最高は127で、それ以外の上限は63だ。

この数値を上げるには、敵を倒してお金を手に入れて、冷峰学園までの道のりの途中にある商店街で買い物をして、パワーアップしていくんだ。

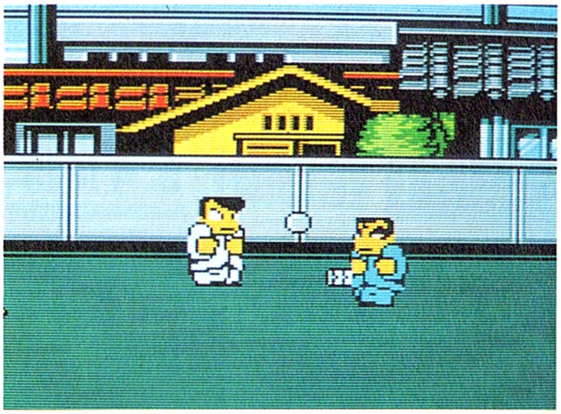
商店街でパワーアップしよう!



▼商店街は安全地帯。ゆっくりと買い物できるよっ!



▲データをメモしておけば、何が一番効果的かが分かるぞ



花園商店街

喫茶店	パン屋(TO)	すし屋 並	すし屋 上	すし屋 その他	本屋
コーヒー 350	あんぱん 80	たまご 200	いくら 800	かっぱ巻 200	マッハパンチ 3000
紅茶 350	クロワッサン 100	たこ 200	あかがい 900	てっか巻 400	マッハキック 3000
クリームソーダ 400	カレーパン 100	いか 200	うに 1200	ねぎとろ巻 600	スクリュー 5000
トーストセット 400	あんドーナツ 100	あなご 400	ひらめ 2000	太巻 1000	
ミックスサンド 550	クリームコロネ 100	えび 600	大とろ 3000		

桜町商店街

本屋	米屋(TO)	めし屋	ファーストフード バーガー	ファーストフード 飲みもの	ファーストフード その他	薬屋(TO)
風の谷の歌 450	うめおにぎり 100	さばみそライス 450	テックバーガー 210	ミルク 120	テックスープ 150	ファイトはつらつ 200
さいんどすりいな 640	しゃけおにぎり 120	レバニラいため 600	テックサンド 220	コーヒー 150	テックリンゴパイ 150	ギンギンセット 500
いやらし本 1500	めんたいおにぎり 150	豚しょうが焼 500	テックフィッシュ 250	オレンジジュース 200	テックポテト 220	やるキング 1000
愛があったころ 980	ささにしき 2900	とんかつ 600	ビックテック 400	テックシェイク 220	テックナゲット 300	スッポンパワー 1500
ノーカットの本 3000	ゴールドライス 4500	カレーライス 600			スマイル 0	元気いっぱつ 2000

緑町商店街

本屋	契茶店	お菓子屋	くつ屋 くつ	くつ屋 その他	魚屋	おもちゃ屋	レコード屋
マッハパンチ 3000	レモンスカッシュ 400	ガム 100	カンフーシューズ 3000	便所スリッパ 500	サケのきりみ 500	ファミくにお 5300	えんか 1000
マッハキック 3000	フルーツジュース 500	あめ 100	スニーカー 4000	くつの臭い消し 700	イワシ 500	ファミドラゴン 5800	ロック 1000
ストンピング 4000	ピザパイ 550	ラムネ 100	野球スパイク 4500	お子様サンダル 980	サバ 600	ファミドッジ 5800	アイドル 1000
	パフェ 600	アイスクリーム 100	エナメルシューズ 6000	健康サンダル 2000	マグロのさしみ 1000	変身ベルト 2800	ゲームサウンド 1000
	スパゲティー 600	ミルクチョコ 100	ウエスタンブーツ 12000	ロンドンブーツ 6000		クマのぬいぐるみ 3000	クラッシック 1000

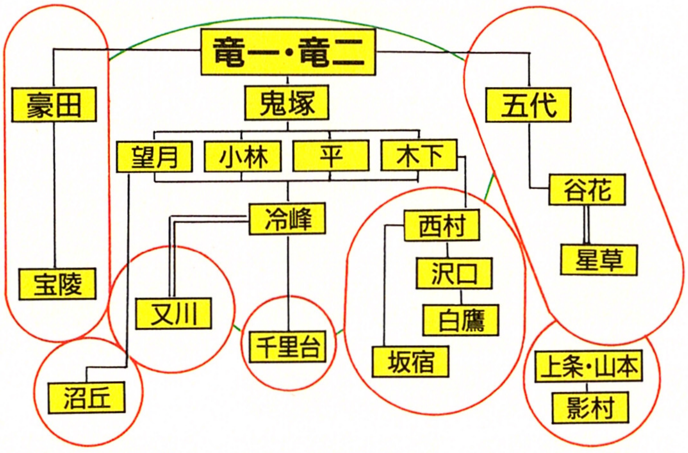
星の丘東商店街

契茶店	パン屋(TO)	本屋A	本屋B	ファーストフード バーガー	ファーストフード 飲みもの	ファーストフード その他	薬屋
コーヒー 350	ブリオッシュ 100	マッハパンチ 3000	マッハパンチ 3000	テックバーガー 210	ミルク 120	テックスープ 150	ファイトはつらつ 200
紅茶 350	カレーパン 100	マッハキック 3000	マッハキック 3000	テックツナサンド 220	コーヒー 150	テックリンゴパイ 150	ナオリなんこう 800
オリジナルケーキ 250	あんドーナツ 100	マッハたたき 6000	人間ぎょらい 8000	テックフィッシュ 250	オレンジジュース 200	テックポテト 220	きくきく 1000
フルーツジュース 500	メロンパン 100			ビックテック 400	テックシェイク 220	テックナゲット 300	マロンパス 1000
ランチ 500	クリームパン 100					スマイル 0	スッポンパワー 1500

他にもまだあるぞ!!

ここに書いてあるデータは、ほぼ全部のお店で売っているものをカバーしているんだけど、実はこれ以外に、謎の店というのがあるんだ。どこにあるかは、悪いけど秘密ね。トンネルのような場所とだけ、いっておこう。

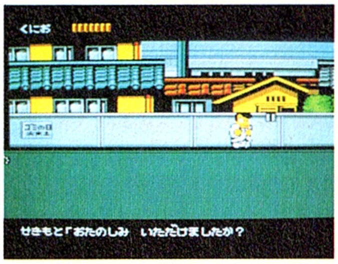
ダウンタウン勢力系図



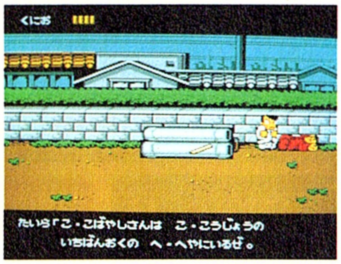
▲これは、ゲームに登場するボス格の人物の系図だ。大ボスの竜一・竜二を頂点に構成されてるんだ。覚えとこうぜっ!

バリエーション豊富な敵キャラ軍

出てくる敵キャラには、それぞれ性格や顔に特徴がつけられてるんだ。学校ごとにある程度まとまっていて、学校の種類は、千里台高校（水色）・坂宿商業高校（ピンク）・沼丘工業高校（黄緑）・影村学園（紫）・星草農業高校（黄色）・白鷹工業高校（グレー）・又川工業高校（茶色）・宝陵高校（緑）・谷花高校（黒）・冷峰学園（赤）の10校だ。色で区別されているから分かりやすいね!それぞれの学校の生徒たちの攻撃方法をつかんで、効率よく戦ってくれ!



▲ザコキャラたちを倒すと、消える間際にMS（捨てゼリフ）を言うんだっ!



▲ボスキャラと対面すると重要なMSが聞ける。すぐ流れちゃうから注意して聞こう

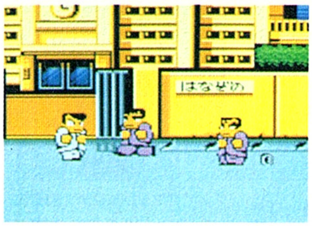
DOWNTOWN攻略大作戦

このゲームは完全な横スクロールのACG。マップ自体は、ほとんど枝分かれすることなく1本のルートでつながっているんだ。さて、それではさっそく順を追って紹介していくことにしようねっ！

エリア1 花園町 まずはほんの小手調べだね！

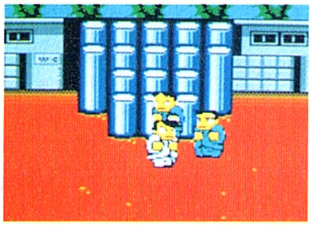
スタートは、りきの学校・花園高校前からだ。いきなり千里台の連中が襲ってくるけど、ビビることはない。ここはひとつ、弱い相手と戦って場数を踏んで、基本テクニックを身に付けよう。そうすれば、お金もそこそこたまってパワーアップできるしね。とりあえず目標6000円までガンバろーね。

花園高校



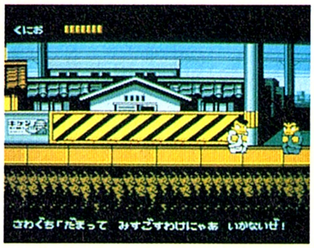
▲ここからスタート。がんばれくにお！

花園第3公園



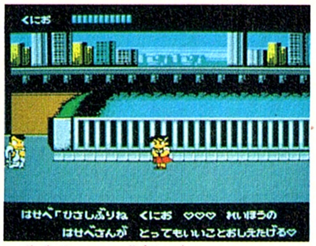
▲公園は悪ガキ共のたまり場なのだ

花園町街路



▲くにおたちの行く手を阻む沢口

新宝川・花園大橋 女の子のMSは1度だけしか聞けないからね



▲長谷部さんは秘密を知ってるようだ

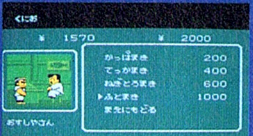


▲山本・上條はいつも一緒なんだぜっ！

花園商店街

最初に行ける商店街は、ここ花園商店街だ。ステータス・アップを計るなら『すし屋』がオススメ。「太巻き」あたりがおトクなメニュー。「大トロ」は高いけど、体力が90くらい回復だ。

おすすめメニュー その1



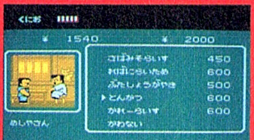


マッハパンチ・マッハキックは早い話が連射なんだ。絶対持ってると有利なことウケアイ

桜町商店街

ここは『めし屋』と『薬屋』が狙い目だ。体力なら「とんかつ」、持ち帰りアイテムとしてなら断然「すっぽんパワー」だぞ。その他のステータス・アップは、いかがわしい本をどうぞ！

おすすめメニュー その2





ここの本屋はあやしげな本ばかり。でも、意外とステータス・アップに役立つんだ

エリア2 緑町 準備を整えて本気でイコ〜！

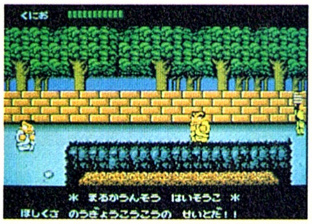
街の入り口で立ち塞がる沢口を倒すと、桜町商店街に入れる。ここで準備を整えたら、次は緑町に突入だ。あれっ、橋の上にカワイい女の子が立っている……。彼女は長谷部さんといって、本当は冷峰学園の生徒なんだけど、くにおたちに協力してくれる味方なんだ。彼女のMSを聞いておこうね。

緑町街路



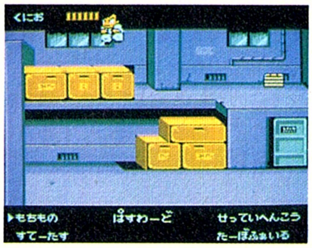
▲緑町は倉庫や工場がある町なのだ

マルカ運送配送庫(外)



▲マルカ運送の付近は足場が悪いぞ！

マルカ運送配送庫(内) 確実なジャンプテクがないと進めないぞ！



▲箱をジャンプで乗り越えて向う側に…



▲西村をボコボコにして大切なMSを聞く

もう一度、花園第3公園に戻るのだっ!!

マルカ運送の中では、白鷹の西村がくにおたちの行く手を阻んでいる。こいつを、ぴゅぴゅぴゅっと倒すと、四天王のひとり・木下についてのMSが聞けるんだ。そう、ヤツはさっきの花園第3公園にいるらしいんだ。とにかく、いったん戻って戦うっきゃないぞ。



▶今まで隠れてたくせにえらそうなこと言ってやがる

進撃ルート

これが冷峰学園までの道のりだ。1本道なのでひたすら突き進もうっ！

花園町 花園町では、ステータスの向上に努めるのが正攻法だ。あせらずジックリと成長させようぜ！

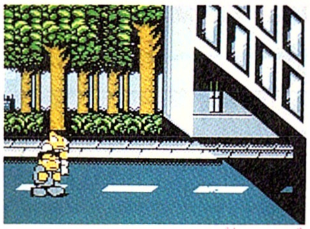
花園高校 花園商店街 ▶ 花園第3公園 ▶ 花園商店街 ▶ 花園大橋

敵の攻撃がかなり激しくなってきたみたいだ

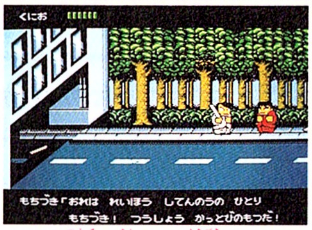
マルカ運送の配ビルのあたりまで来ると、今までとはうって変わって、敵の攻撃が激しくなってくるんだ。次から次と現れるし、動きもすごくスピーディ。ナメてかかると、あっという間にダメージをくらっていくぞ。ここから先は、確実にヒットする攻撃方法で戦わないとヤバイ。スキを見せるとすかさず懐に飛び込んでくるからね。

マルカ運送ビル

背後から素早く寄ってくる、イヤラしいザコキャラ



▲ここのヤツらはひきょう。後ろから攻めてくるのが多いから気をつけよう！

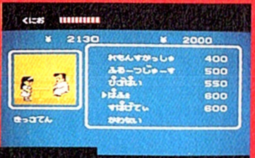


▲ここの通路を守ってる望月だ。コイツもイタイメみないとわからないようだナ

緑町商店街

緑町の場合は、体力回復がイマイチやりにくいんだ。ここで回復するなら、喫茶店で「パフェ」や「スパゲティ」を注文するのがベター。くつ屋と魚屋に、注目の強力アイテムがある。

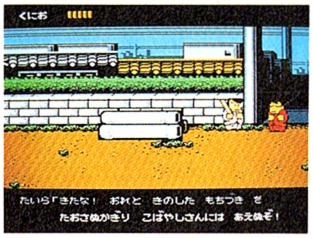
おすすめメニュー その3





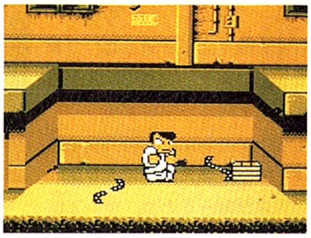
ここのくつを買ってはくとキックがやたら強くなるんだ。中でも野球スパイクはおすすめ

緑町街路



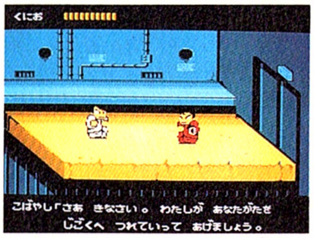
▲やれやれ、今度は平くん。でも小林の居場所を教えてくれるから、まっいいか

小林産業工場跡



▲これ以上先に進むと戻れないから、ほしいものは買っておかなきゃダメだぞ

小林産業工場内



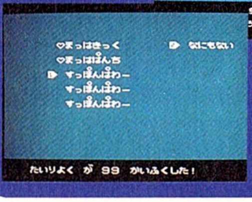
▲こいつが小林かぁ。ちょっと手強いからちょっとマジにやろうかなぁ。

星の丘商店街

最終段階の商店街だけに、いいものが取り揃えてある。パワーアップの仕上げとして効果的なのは「本屋」で売っている「マッハたたき」だ。こいつがあれば、かなり心強いと思うよ！

おすすめメニュー その4



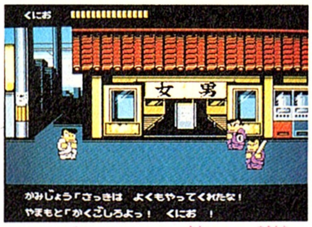


ここから先の敵はかなり強い。メゲずにスッポンパワーでモリモリ回復して闘おう！

エリア3 夢見町 冷峰学園に殴り込みだ！

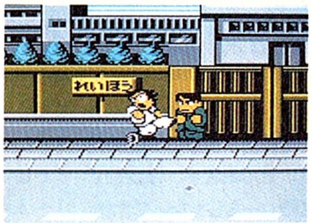
さあ、いよいよ最後の目的地、冷峰学園のある夢見町にやって来た。冷峰学園は、校舎の外・体育館・1F・2F・3F・屋上の6部構成になってるんだ。ここの生徒はさすがに手強いのだ。鉄パイプを巧みに使って、執拗に攻撃してくるぞ。「すっぽんパワー」を十分に持って、準備を万全に整えてから、戦いに臨もう！

夢見町街路



▲おふろ屋さんだ！　と思ったら山本・上條が……。一汗かいておふろに入ろう！

冷峰学園入口



▲冷峰学園の門番、豪田の得意技は頭突だ。かなり強力なのでスキを見せるな！

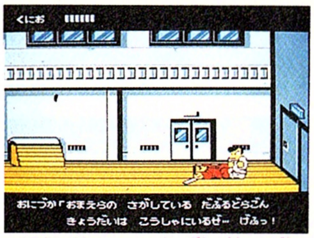
夢見町のおふろ屋さん

夢見町の入り口に店を構える「ふろ屋」は、たった280円で体力を30回復できる、リーズナブルな店だ。気力もアップできるし、言うことなし。ただし、入ったときには、ちとハズカシイ場面も見られてしまうのです！

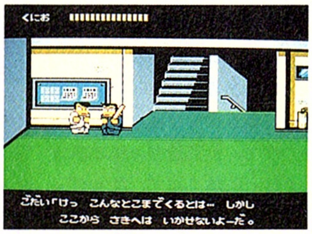


冷峰学園内部

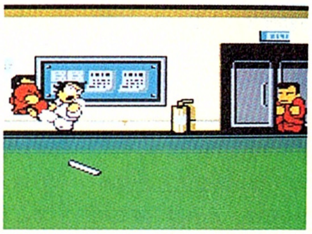
一度失敗すると、モロにフクロにされてしまう……。恐るべき冷峰学園の生徒たち！



▲鬼塚を倒したら、飛び箱の上の入口から校内に入っていくんだよ。



▲3Fにいる五代は、会わなくてもいいんだけど、とりあえず挨拶してあげよう



▲これが噂のダブルドラゴンこと、竜一・竜二だ。コイツらの旋風脚はすごいぞ

緑町 中盤戦は、情報収集を確実にこなし、効率良く展開していこう

夢見町 冷峰学園突入に備え、最終チェック!!

▶マルカ運送倉庫・ビル ▶緑町商店街 ▶小林産業工場跡 ▶星の丘東商店街 ▶夢見町街路 ▶冷峰学園

カセット／光栄／4月20日発売予定／¥9800（税抜き）

GENGHIS KHAN



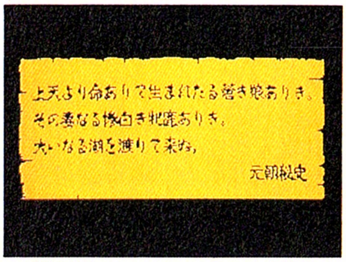
蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン

おぢさんは疲れているのだ。眠いのだ。肩がこっているのだ。腰が痛いのだ。あー、目薬が気持ちいーなぁ。みんな、みんな、この『ジンギスカン』が悪いのだ。あー、やだやだ／　今夜も夜が明けてきたじゃないか!!

文／北枕獲

◆今回のお題は「コマンド詳説」なのだ。

前回、コマンドを紹介したよね。でも、あれだけじゃ、分からないと思う。それで、今回は、ちょっと分かりにくいコマンドを詳説しちゃうのだ。



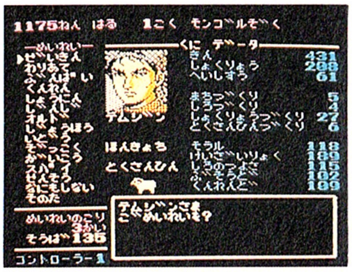
▲元朝秘史とは、ジンギスカンを中心とするモンゴル民族の歴史書なのだ

といっても、まだ発売前だからね。ムチャクチャ詳しくやっても、あんまり意味ないし、基本編とゆーことで。

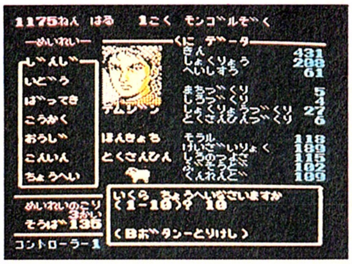
さてと、この手のゲームは、まず富国が必要だよね。じゃ、富国をするためにはどーしたらいいか。大事なのは住民数とお金だ。住民数が多ければ収入が増える。お金持ちなら多数の住民を養っていける。つまり、この2つは密接に関わりあっているんだね。

で、人と金、どっちも増やすためには、どーすればいーのだろーか？　このゲーム、徴税額は"経済力"に、収穫は"食糧作り"に携わる住民数にかかっている。"経済力"も"町造り"に携わる住民数で上下するしね。つまり、国力を上げるってことは、住民数を増やすことと同じってワケだ。

住民を増やす方法は、非戦闘員の徴兵、戦争で勝つ、商人から傭兵を雇う、と3つの方法があったよね。ゲーム開始直後では、戦争は問題外だよね。非戦闘員と傭兵、これで住民を増やすことになる。しかし、傭兵を雇うには金がいる。徴兵は訓練に時間がかかる。ここら辺に、序盤のポイントがあるのだよ。

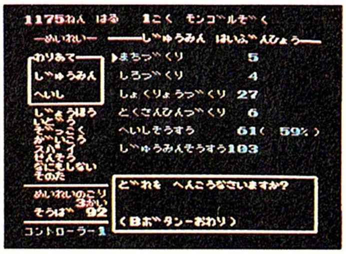


▲とゆーわけで、ゲームスタート！　もう、コマンドはカンペキかな？



▶最初は、もう少し住民が欲しいところだけど…

◆まずは、きちんと「住民配分」をするべし



◀序盤戦の内政で、1番大切なのが"住民配分"なのだ。しっかりやろう

"割当"コマンドにある"住民配分"。これが、キミが最初に使うべきコマンドなのだ。この住民配分は『信長の野望』『三国志』にはなかった、新しい考え方だ。この住民配分を使いこなすことが、統治者の条件なのだぞ。

とにかく、お金が欲しいワケだから、"町造り"を最重要視しよう。食糧や特産品は売らなければ、お金にならないけど、町造りは現金収入に直結するからね。ゲームスタート直後のモンゴル編なら、20前後が目安だろう。

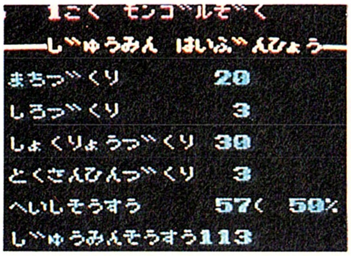
"城造り"は、守りの要、城の防御度を上げるんだから、これもおろそかにはできない。とはいえ、ゲーム開始直後に、守りについて考える…なんて、あまりにも弱気だ。とりあえず、後回しでよろしーんじゃないですか。ま、とーぶんは4ぐらいでいーんじゃない。

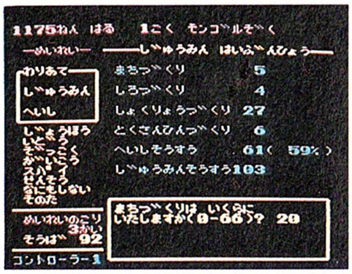
"食糧作り"も重要なんだ。食糧は国の基本だ。なにしろ、住民数を維持するため、攻める時、攻められた時にも、必要なんだから。で、食糧作りには、全住民数の30%程度は欲しい。スタート直後のモンゴル編なら30～40ってところだろう。

"特産品作り"ね。特産品と食糧は、換金の手間がかかる。ならば、その分を"町造り"に回して、現金収入を増やした方がいい…と、考えたキミ。その考えは正しい、ゲームの序盤ならばね。しかし、特産品には売買以外の使い道もあるんだよ。それは"分配"だ。モラルを上昇させるためには、分配をすればいいんだったよね。もちろん、お金を配ってもいいんだけどね。特産品を分配すれば、換金の必要もないしね。分配は特産品が、おトクなのだ。とはいえ、これも城造りと同じで、ゲーム序盤から住民を多くさくワケにはいかないよね。特産品をフル活用（分配・売買）するのは、国力がある程度、整ってからだ。とゆーワケで、これも最初は4ぐらいでいーっしょ！

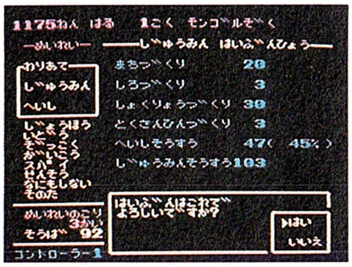
さて、残りの住民が兵士になるワケだけど、どのぐらいいるかな？　他国との兼ね合いもあるけど、60前後の兵士がいれば、とりあえずはOKだろう。

とゆーワケで、住民配分・基本編終わり！　だけど、あくまで、基本だってことを、お忘れなく!!





▲"町造り"は、徴税額に直結する"経済力"をアップするんだ。だから、できるだけ多く回したい



▲"城造り"と"特産品作り"は、後回しにしてもいい。とりあえず、こんなもんでしょ

◀兵数がちょっと不安だったんで、傭兵で兵数を増やした。しばらくはこれでOKだろう

◇いちばん大切なのは、「お金儲け」だからね。しっかり稼ごう。

徴税と収穫

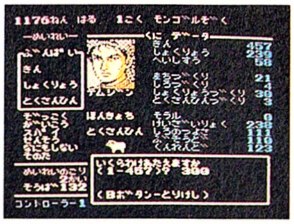
とゆーワケで、具体的なお金儲けのお話だ。春の徴税、秋の収穫。これが基本的な収入源だよね。

秋の収穫は、"食糧作り"に従事する住民数に直結してるってことを覚えとけばいーだろう。

ここで問題になるのは、直接、現金の収入につながる春の徴税なのだ。(徴税額)=(経済力)=(町造りの人数)ってゆーのが、基本だったよね。とーぜん、多ければ多いほど、グッドなワケだよね。でも、そんな単純にカタづく問題じゃないんだよ、徴税は。もちろん、収入を上げるために、人数を増やすことは大事なことだから、どんどんやっておくれよ。それと同時に、モラルにチェックを入れることを、忘れてはいけない。モラルが低いと、納税率が低下する…つまり、脱税をする不届き者が現れる。これが、けっこうキツかったりするのだ。こまめに分配をして、モラルの向上に努めようね。と同時に、モラルが低下するよーなことは、極力ひかえるようにしようね。上げるのは苦労するけど、下がるのは「あっ」とゆー間だからね。



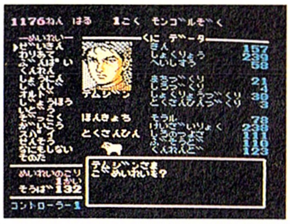
◀ヤベ、モラルが0!!(ワザとらしいですかぁ?)



◀こーゆー時は、すかさず"分配"なのだ

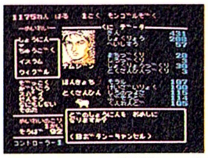


▶ほらほら、住民の皆さんも大喜びなのさ!



▶モラルも上がって、めでたしめでたし…

商売



◀銭儲けといえば、商いだ! おいしい商売、やろーぜい!!

もう1つの方法が"商売"だ。この商取り引きは、赤丸付き超重要ポイントだ。うまく取り引きすれば、濡れ手に粟の大儲けだって、可能なんだぞ!

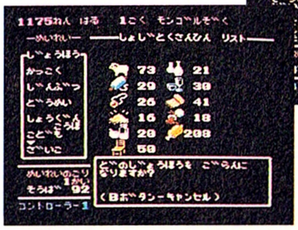
商売のコツは、中国、イスラム、ウイグル、3人の商人の特徴をつかむことだ。それぞれ、扱う商品の価格が違うからね。安く買って、高く売る。これで大儲けなのさ。

それからね、忘れちゃいけないのが物価を表す"相場"だ。相場は、およそ50～190の間で変化する。いつ買って、いつ売るか。この判断も大切だよね。

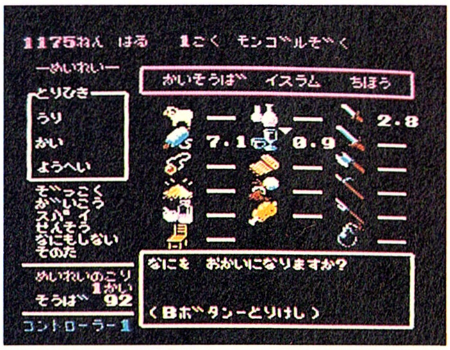
じゃ、各商人について説明しよう。



▼まずは、在庫の確認から。さて、どれを売ろーかな、天の神様のゆーとおり…。高く売れればいいんだけどな



▲中国商人は、宝石を高く買ってくれるのか。どーしよ。思い切って、在庫を処分しちゃうのも手だよね



▶こちらは、イスラム商人の商品。おっ、ガラスが安い! ここは、買いだろう

中国商人

お買い得品は、"絹の道"の名の元になった絹。それから、青磁で有名な陶磁器。アフガニスタンあたりの香料も大量に持っているらしい。

高く買ってくれるのは、毛皮、宝石など。

相対的に価格が高めなので、売り中心で取り引きしよう。

イスラム商人

イスラムは、東西文化の交流点。ゆえに品ぞろえは豊富なんだ。中でも、この地方特産のガラス、織物、医薬品がお買い得。

高く買ってくれるのは絹。きっと絹は、ヨーロッパで高く売れるんだろう。貴金属、木工品も、いい値で売れる。

ウイグル商人

ウイグル商人は中継貿易の専門家で、品ぞろえは豊富だ。お買い得品はセルジュクの宝石、ヨーロッパの貴金属、吐藩の木工品など。

高く買ってくれるものも、多いんだ。医薬品、陶磁器、ガラス、織物、香料なんかが、けっこうおいしいところだ。

◇商人から買うのは、特産品や食糧だけじゃないのだよ。

特産品の売買だけが、商人とのおつきあいじゃないぞ。前の方にも、ちょっと書いたけど、傭兵を雇うのも商人からだ。傭兵の雇用にかかる費用や品質は、どの商人もいっしょ。相場で費用が上下するけどね。

それと、武器。兵士の武装度を上げるには、商人から武器を買わなくちゃならないんだね。カンタンにいっちゃうと、高い武器をたくさん買えばいーんだよね。なんて、カンタンにはいかんか…。

で、この武器も、商人によって価格が違うからね。誰から買うか、よく考えるよーに。じゃ、武器の商人別お買い得品を、教えちゃいましょ。

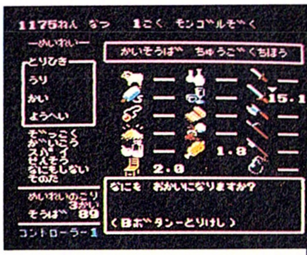
中国が発明した最大の武器は火薬。火薬を買うなら中国商人だ。といってもだ、安いったって、他の商人に比べればで、火薬はなかなか高価だ。あとは矛も安めだよ。

イスラム商人は、短剣、長剣といった、お手軽な武器が安い。こーゆーのを大量に買うのも手。

ウイグル商人は、槍と戦斧が安め。槍が安いから、大量に買ってもいい。

武器の値段も、とーぜん相場で変わるから、相場が低い時に、大量に仕入れとこう。

相場について一言。欲ばっちゃ、ダメよ。最安値や最高値なんて、めったにないよ。見極めが大切なのだ。80以下なら買い、120以上なら売りでいこう。



◀うーん、武器を買おうと思ったんだけど、長剣しかない。ま、値段は手ごろ…かな?



▼げげげのげっ! イスラム商人の火薬は高い! やっぱ、火薬は中国商人がくるまで待った方がいいんだな

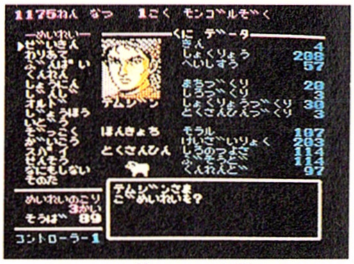
◇おーっと。そのコマンドには、手を出すな。

『蒼き狼と白き牝鹿』には15のメインコマンドと、イヤんなるぐらい多くのサブコマンドがあるだろ。全部、一通りは使ってみたいよね。ところが、なのだ。気をつけておくれよ! コマンドの中には、"使ってはいけないコマンド"とゆーのが存在しているのだから!!

もちろん、これは絶対ではなく、さまざまな状況によって変化するんだけどね。

で、ここでは、特に序盤戦において、"絶対使ってはいけないコマンド"、"使わない方がいいコマンド"、"使うだけムダなコマンド" なんかを、解説してみようと思うワケだ。

このコマンドを絶対に使うな! とはいわない。いわないけど、これらのコマンドを使おうと思う時には、熟慮に熟慮を重ねるよーに。これらのコマンドを使う時は、"非常事態"なのだってことを、お忘れなく!

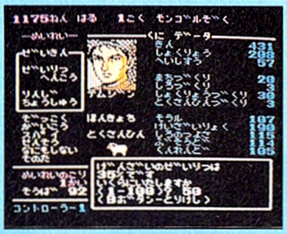


▲うーん、お金がない。商人もいないし、臨時徴収でもやってやるか…

ジンギスカン・これをやっちゃあ、おしめーよ!! コマンド集

1 税金 税率変更

税率は、ゲームスタート時から、ほぼ適正値に設定されているから、これをいじる必要はない。税率を上げても、モラルが下がって、税収は減る…なんて、悲劇もあるのだ。下がったモラルを上げるのは、えっれー苦労だしね。逆に下げても、思ったほどモラルは上がってくれない。つまり、税率変更に大切な能力値を使うぐらいなら、他の命令を出した方がよっぽどマシなんだ。



▶税率は50%にしよう。この位なら、平気だよね…



◀わ、モラルが半分以下になってしまった!

2 税金 臨時徴収

げぼぼっとモラルが下がってしまうし、うがーっと住民の数が減ってしまう。そのクセ、あがってくる税金は、スズメの涙ときたもんだ! よっぽどのことがないかぎり、使ってはいけないのだ。

それでも、やらなきゃいけない非常事態になったら、ベストの季節は夏。次は春。冬、秋と続くのだ。秋はまったくムダになるから、やっちゃダメだよ。



▶いざとゆー時の"臨時徴収" なんだけど…



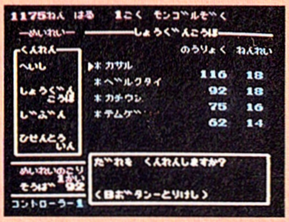
◀げ、モラルだけじゃなく、住民数まで…

3 訓練 将軍候補

これは、やるな! じゃなくて、やらなくても、差し支えないよって感じね。彼らが能力値を必要とするのは、属国へ派遣してから。派遣しちゃえば、足りないと思った能力は、自分たちの意志で訓練をする。わざわざ、自分の能力値を減らしてまで、訓練するこたぁないってこと。もっとも、能力の高い武将で戦争をしかけるために、将軍候補を訓練するって方法もないことはないが…



▶わざわざ、能力値を減らしてまで、やらなくても…



◀自分の代わりに戦争させるために、訓練する手も…

4 スパイ 破壊活動

これも、やるな! とはいわないのだ。やってみてもいーけどね、あんまり意味はないねぇ…っちゅー感じだな、うん。

まず、成功率が低いでしょ。やっと成功したとしても、たいした効果が上がるワケでもないしね。お金は50もかかるのに、ワリにあわないのだよ。"破壊活動" ってヤツは。コイツをやるぐらいなら、他にやることがあるでしょってね!



▶敵の国力がアップ。ここらで、ちょっと痛い目に…



◀でも、なかなか成功しないんだよねぇ

5 スパイ 暗殺

これは、ほとんどやってもムダなコマンドの1つなのだ。

まず、成功率が、おっそろしく低いんだよね。しかも、必要なお金が100もかかるでしょ。さらに、仮に成功しても、相手が死ぬワケじゃないし(能力値が半減するだけ)ねぇ。このコマンドも、苦労のワリに見返りが少ないのだよ。まぁ、こーゆーキタない行為とゆーものは、なかなかウマくはいかないのだ。



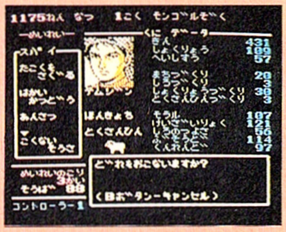
▶一発大逆転を狙って、暗殺にかけてみるか…



◀やっと、成功! でも、死なないじゃないか!!

6 スパイ 国内捜査

ちょっと見、有効そうでしょ。ところが、さにあらず。キミだって、あっちこっちの国にスパイを送り込んでるでしょ。同様、キミの国にも、あっちこっちからスパイが潜入している。1人や2人、捕まえたって、焼石に水さ。ほっぽっときゃいーの、スパイなんて。こんなモンにコマンドを使うの、もったいないよ。それぐらいなら "訓練" でもやった方が、よっぽど気が利いてるってもんさね。



▶どーも、スパイが潜り込んでるよーな気がする…

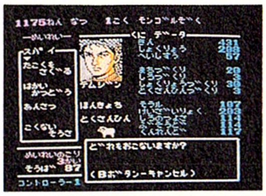


◀1人や2人、捕まえたって、しょーがないって!

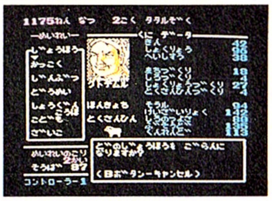
◆敵国にスパイを送り込め。

さてさて、あまり使用しない"スパイ"コマンドの中で、たった1つだけ使用するのが(それも、かなり頻繁に)"他国を探る"なんだよね。これは、他国にスパイを送り込むコマンドだったよね。

"情報"で、他国の様子を見るためには、その国にスパイを送り込んでおかないとダメなんだからね。となりの国はもちろん、できるならば、その向こう側の国まで、スパイを送り込んどきゃ、まずカンペキだぁね。



◀他国に、スパイを送り込まないと…。



▶他国の情報を得ることができないのだ！

敵国チェックポイント

兵力

そんじゃ、データを見る時の注意を。

敵の兵力は、総合的に見るようにしよう。特に、住民の総数は重要なチェックポイントなんだぞ。COMちゃんは、住民のほとんどを兵士にして、攻め込んでくることもあるからね。あとは、武装度、訓練度、城防御度に注意しとこう。

統治者

敵国に攻め込む時、重要なのは統治者の能力だ(これは、自分も含めて、双方のね)。

まず、攻め込む時に、能力値がごそっと減る(特に統率力と武力)でしょ。その上で、最悪、一騎討ちまで考えなきゃいけないんだから、しっかりと各能力値を比較、検討しとかなきゃね。

食糧

敵国のデータを見る時、意外に見落としがちなのが"食糧"だ。これって、大事なんだよ。もし、食糧が極端に少ないようなら大チャンス。攻め込んで、待機をし続ける兵糧攻めができるんだからね。自軍に被害を出さず、国を取ることだって可能なんだ。使わない手はないぞ！

◆そして、戦争に突入するのだ。

で、今度は戦争。攻め込む前にやっておかなければいけないのが"兵士配分"だ。このゲームでは、地形の及ぼす効果が如実に出る。山と森の国へ、大騎馬軍団を送るなんて、愚の骨頂だよね。スタート早々に、自国の地形に合わせて編成を変えよう。さらに、攻め込む時は、攻め込む国にあわせて、編成を変えることが必要なんだ。

今回は、前回はあまり触れられなかった戦闘コマンドを説明するね。メインが7の、サブが17。部隊によっては使えないコマンドがあるから、注意してくれ。よっしゃ、始めるぞ！

部隊のタイプ

騎馬隊



◎基本機動力・10

最高の機動力を誇る部隊。平地には強いが、森・山・砂漠・海では守備力が低下する。同一地形にいる歩兵隊・弓矢隊には、抜群の強さを誇るのだ。

歩兵隊



◎基本基動力・8

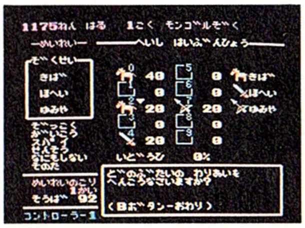
森・山で守備力が上昇。海は苦手。砂漠は騎馬隊よりは強い。森・山にいれば、平地の騎馬に対して、かなり優位に立てる。特殊攻撃の伏兵も強力だ。

弓矢隊

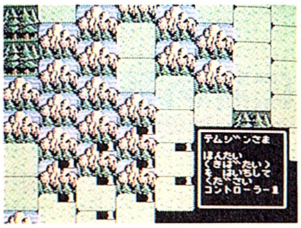


◎基本機動力・8

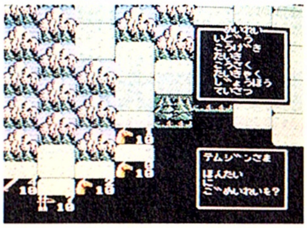
基本的には、歩兵隊と同じ能力を持つ。特殊攻撃の遠距離攻撃は、ノーダメージで攻められる。遠距離攻撃を使えば、騎馬に対しても、有利に戦える。



◀攻め込む前に、"兵士配分"をお忘れなく！



◀数字のあるHEXが、出現・撤退ポイントなのだ



◀メインコマンドは7つ。けっこう、多いね

No.	メイン	サブ	内容
1	移動	全軍	部隊すべてを別のHEXに移す。地形により、通過に必要な機動力が異なる。同タイプならばの合流も可能。
		分散	部隊を複数に分散する。機動力13以上の騎馬隊、11以上の歩兵・弓矢隊が使える。分散後はそれぞれに命令可。
2	攻撃	通常	隣のHEXにいる敵部隊にしかける、ごく普通の攻撃。
		遠距離	弓矢隊のみが可。1HEX離れた敵を攻撃できる。与えるダメージは訓練度、回数は武装度による。
		一騎討ち	本隊のみ可。本隊どうしが隣接していることが必要。大将どうしの一騎討ち。最後の捨身の戦法。
		伏兵	歩兵隊のみ可。部隊を隠し、隣接した6HEXに入った敵を、攻撃する。同時に3部隊まで伏兵可。
3	待機	——	現在いるHEXを動かない。待機すると機動力が1上がる。上限は、騎馬隊15、歩兵・弓矢隊13。
4	工作	降伏	本隊のみ可。敵に降伏勧告をする。本隊どうしが接していて、ほぼ勝敗が決していないと不可。
		援軍	本隊のみ可。戦場国に隣接する自国から、兵士を呼ぶ。ただし、到着するまでに3日必要。
		略奪	攻撃側本隊のみ可。町に入って、食糧を略奪してくる。略奪を行うと、その国のモラルが低下。
		狩猟	敵部隊に隣接せず、森にいる時だけ可能。食糧が増える。
5	退却	——	戦場放棄。退却したい国の出現・撤退ポイントにいることが必要。部隊を残すと敵兵力になる。
6	情報	部隊	攻撃、守備側の各部隊の正確な兵士数、敵が伏兵しているかなどを、知ることができる。
		大将	攻撃・守備側の総大将の能力値を見ることができる。
		作戦	戦場国の城防御度、モラル、武装度、訓練度を見ることができる。
7	偵察	地図	戦場国全体の略図を見ることができる。Aマークが攻撃側部隊、Dマークが守備側部隊。
		ヘックス	画面をスクロールさせ、戦場国全体の地形と、隣接国の出現・撤退ポイントを見ることができる。



天地を喰らう

本宮ひろ志の劇画の魅力はなんといっても、その強烈な個性を持ったキャラクターと躍動感あふれる迫力のグラフィックにある。その本宮劇画「天地を喰らう」がいま、ディスプレイに再現される!

文／RYOII

動乱の中国を平定する日はいつか!?

このゲームは中国三国志時代を背景に、劉備玄徳が天下統一を果すまでの波乱の人生を描いた壮大なRPGである。

その道のりは険しく、劉備の前に立ちはだかる武将や軍師たちとあるときは戦いあるときは仲間となり、多くの苦難を乗りこえ進んでいかなければならない。

そして8つのシナリオをクリアしたとき、そこに中国平定の日が訪れるのだ。

さて、このゲームでは武将や軍師の武力、知力などのステータスがシミュレートされており、それぞれの個性が明確になっている。プレイするごとにきっと好きなキャラ、嫌いなキャラなどの思い入れもますます深まっていくにちがいない。

また、武将との戦闘シーンでは、ウォー・シミュレーション感覚のバトルモードが採用されていて、武将としてのキミの戦略・戦術が試されることになる。



▶劉備、関羽、張飛の3人が、桃園の誓いを結び、三国志への時代がいまスタートする

戦国の中国大陸で歴史にその名を刻んだ武将・軍師たち

いく万もの兵士たちが戦い散っていった中で、歴史に名を刻む者はごくわずかである。しかし、それゆえに何か非凡な能力を持ちそなえている。強烈な個性と類まれな行動力を持った武将、卓越した戦略を編み出した軍師、そんな戦国の世に群雄割拠した英雄たちを紹介しよう。でも歴史を創るのは名もなき兵士たちであることは忘れないでほしい。

劉備玄徳

主人公で、黄巾賊を討ち陶謙から徐州の城を譲り受け太守となる

関羽雲長

蜀五虎大将軍の1人。張飛と共に劉備を助け神として崇められる

張飛翼徳

蜀五虎大将軍の1人。張飛の武勇は兵1万に相当するといわれる

司馬懿仲達

曹操、曹丕、曹叡、曹芳と魏王朝四代に仕え晋王朝の基礎をきずいた

陶謙恭祖

黄巾賊の討伐にあたって徐州刺史となる。後漢末の群雄の1人

呂布奉先

丁原を裏切り董卓につく。が、貂蟬に心をうばわれ董卓を殺す

孫策伯符

父の死後袁術につき玉璽をカタに袁術から兵を借り劉繇を討つ

孫権仲謀

呉の初代皇帝大帝。有能な臣下を加え強大な独立王国を築いた

董卓仲穎

後漢王朝を滅亡に追いやり三国志時代の幕明けに導いた梟雄

袁術公路

袁家による簒奪を目指し197年寿春においで即位を宣言する

袁紹本初

蜂起した豪雄たちとともに反董卓連合軍を結成し、盟主におさまる

曹操孟徳

劉備の好敵手。治世ならば能臣、乱世なら奸雄と許劭にいわれた

諸葛亮孔明

三国志時代最高の天才軍師。劉備に三顧の礼をもって迎えられた

龐統士元

諸葛亮と並ぶ知謀の持ち主。孔明が伏竜、士元が鳳雛と呼ばれた

張角

太平道の教祖で黄巾賊の首領。「蒼天すでに死し黄天立つべし」

趙雲子竜

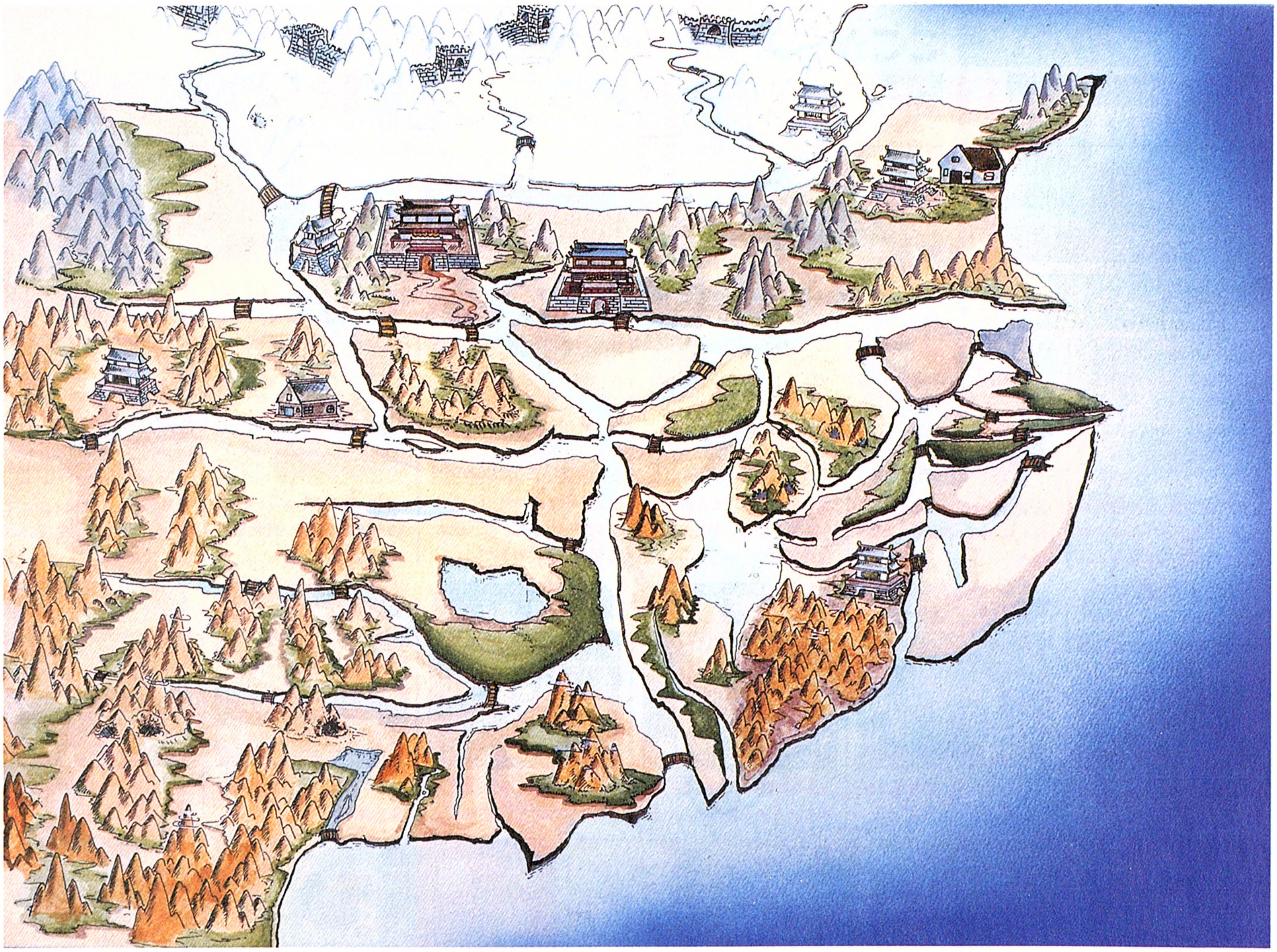
蜀五虎大将軍の1人。魏軍と遭遇したとき鮮やかな後退戦を演じた

黄忠漢升

蜀五虎大将軍の1人。老将としても有名で老いて盛んな人の代表

馬超孟起

蜀五虎大将軍の1人。「張飛と肩を並べる」といわれる勇将



この戦国歴史大河ＲＰＧは、全部で８つのシナリオからなる巨編である。１～８までのシナリオは、連続しており、それぞれのシナリオごとにいくつかのイベントをクリアしながら、１つの目的を達成するという仕組になっている。

イベントの中には戦闘もあれば友好もあり、情報収集もある。そのほか軍師との出会い、アイテムの発見、帝の救出など、まさに波乱万丈そのものの人生だ。

その人生をみごと生き抜き、ラクヨウをめざさなければならない。そしてラクヨウに住む司馬懿、司馬昭、司馬師の親子との対決こそ最終目的となる。はたしてキミの劉備玄徳は中国を平定することができるのだろうか？

シナリオ

1 ロウソウ村に住む劉備は、母から黄巾賊を討伐するようにいわれ、その足でジュウシュウ城へ。そこで陶謙様に会った後、セイシュウ城、タイコウザン、テツモンキョウへ遠征し戦いを挑む。そして陶謙様よりジョシュウ城を譲り受ける。

2 孫策との出会いがシナリオ２のスタートとなる。シスイカン、コロウカン、ラクヨウ、ヨウシュウ城を転戦しながら揚謹、関平、王貴などを仲間にして、チョウアンをめざす。そしてチョウアンでの戦いの後、西へ向かうことになる。

3 エン城で雷薄との戦いとなる。以後ワイナン城、チンソウ、ナンヨウ城で各武将との熾烈な戦いが展開されることとなる。ナンヨウ城での町の人の情報から、ボッカイ大守・袁紹が弟の敵を討つため準備しているとの情報を得、ボッカイ城をめざす。

4 ボッカイ城で呂廣、審配、高覧と戦いを行なう。この町の人間の情報で徐庶のいる洞くつへ。ここで仲間を見つけボッカイ城に戻ると、袁紹は東のほうのキシュウ城にいるとの情報が入る。そしてジョウザン、コウソウ城の戦いを経てキシュウ城へ。

5 伊籍の居る小屋からスタート。馬良の居る庵で、いまケイシュウは４人の大守が争い国が乱れ民が苦しんでいる、助けて欲しいと懇願される。ブリョウ城、チョウサ城、ケイヨウ城、レイリョウ城と戦いをかさね、ケイヨウ城で孔明と会う

6 蜀を助けに向った劉備はラクホウハ、ラク城、ゴウテツ山などで戦いを挑み、仲間の関羽、張飛がチョウサ城、ケイヨウ城を守るために戦列を離れる。やがて使者が現れ呉の軍がケイシュウに攻めてきたことを伝える。大至急ケイシュウへ向う

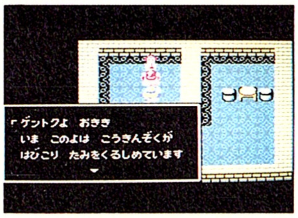
7 ブリョウ城、レイリョウ城と戦いを行い、セイト城で劉備は皇帝を名乗ることになる。そしてケイアン城、カイケイの砦、ゴ城、ハンヨウ砦、ケン城での戦い。ケン城で魏のコウリョウ城が北東にあることを聞く。一行は魏の国をめざす

8 コウリョウ城、ジョナン城、チョウサ城と戦いを行ないチン城をめざす。が、そのためにはチン城へ通じる洞くつを発見しなければならない。チンリュウの砦を経てチン城での交戦。そしてめざす最終目的地ラクヨウへ。

装備 そうび

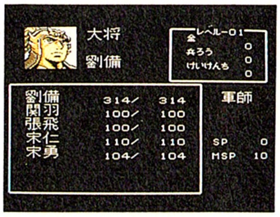
劉備は短剣とこんを、関羽と張飛は短剣、皮の胴あてという武具を持ってスタートする。そして商人から金200、兵糧1000をもらう。これが最初の装備となる。が、戦いをかさねるごとに武具をより強いものにしていかないと、傷つき命つきてしまう可能性もある。通常は武器屋や道具屋などでアイテムを買うことができる。が、途中でもらえることもあるぞ。

ロウソウ村 ここから天下統一への劉備の旅が始まった

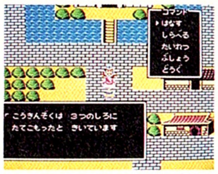

▲劉備は母からこの世の乱れを正すようにいわれる


▲商人のチョウセイヘイから金と兵糧をもらう

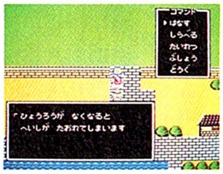

▲ソウジン、ソウユウが仲間に加わった


▲これが最初の劉備の軍である

ジョウシュウ城 ここでまず情報収集をして戦いに備えよう


▲黄巾賊についての情報収集をしよう。ヤツらは3つの城に立てこもったらしい


▲武器や鎧についての使用法もちゃんと教えてくれるのだ

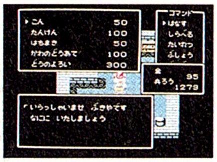

▲兵糧がなくなると兵士が倒れるという。やはり食料は大切だ


▲戦いのときの隊列についてのアドバイス。これはよく頭に入れておきたい

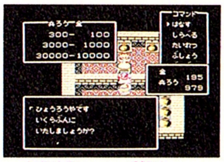

▲軍を強くする方法の伝授。強くするにはよい武将を集めること


▲陶謙様との会見。ここで黄巾賊討伐の依頼を受けることになった

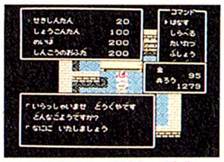
武器屋


▲剣や槍などの武器、鎧や兜などの防具を売っている

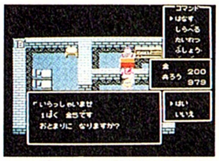
兵糧屋


▲食料屋さん。適量をこまめに買おう

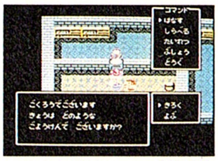
道具屋


▲体力回復や戦闘を有利にするアイテムを売っている

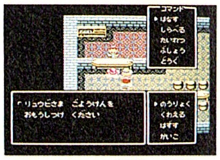
宿屋


▲1泊すれば戦闘で傷ついた兵士の体力が回復する

役所


▲セーブ所。そして君主劉備を城に呼ぶ場所

編成所


▲ここにいる武将の交代、解雇をおこなう

武器

持ち金に応じていい武器を買うんだ。攻撃力アップする。

こん

武器の中では最も弱い

短剣

最初はこの武器で戦おう

おの

当初はかなり強力な武器

やり

敵と距離をあけて戦える

ほこ

やりより強力な武器だ

みつまた

豪傑好みの強力な武器

剣

短剣に比べ数倍の威力

弓

遠くから2度の攻撃可能

かんおう刀

やりの先が大きな刀だ

蛇ほこ

やりの先が蛇のような形

つちほこ

鉄球をふり回し敵を討つ

れんど

2度攻撃可能な強力な弓

五行の剣

店の武器では最高級

防具

防具を身につけることによって武装度がアップするのだ。

皮の胴あて

安い弱い軽い入門用防具

銅のよろい

皮より丈夫な重い防具

鉄のよろい

鋼鉄でできた堅固な防具

とうこうのよろい

軽くて強力な防具

とうしのよろい

堅固で防御力が高い防具

はちまき

鉄板のついたはちまき

皮の帽子

あまり効果はありません

銅のかぶと

頭への矢を防いでくれる

鉄のかぶと

高価であるが防御力大

鋼鉄のかぶと

鉄よりさらに防御力が大

乱世のかぶと

軽くて防御力もある

アイテム

アイテムを持っていると戦闘などに有利となるぞ。

赤心丹 **銅仙丹** **銀仙丹** **金仙丹**

戦闘で傷ついた兵士を立ち直らせる。赤銅銀金の順に兵数が多くなる

招魂丹
倒れた武将も回復できる

会心丹
パワーアップできる薬

名馬
武将を仲間に加えられる

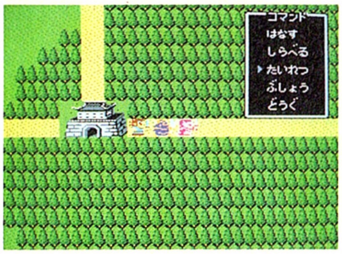
守りの煙
敵から姿を消してしまう

神行の札
特別な城へ戻れるぞ

戦闘 せんとう

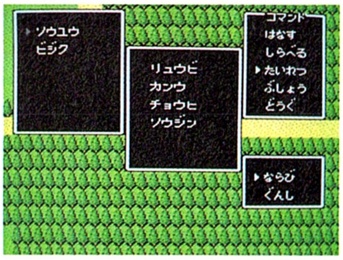
戦闘シーンでは、ウォー・シミュレーションが採用されているため、かなり細かく自軍、敵軍の戦力を分析し、隊列、武器などを考え、戦略・戦術を練らなければならない。

また、戦闘シーンでは総攻撃コマンドがあって、これを使うとどちらかの軍が全滅するまでかってに戦い続けてくれるんだ。これは便利だがこればかり使っていてはいけない気もする。



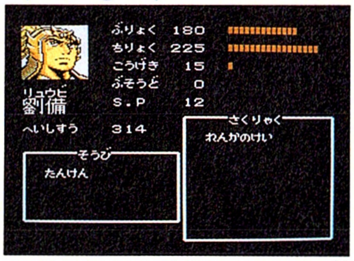
▲戦闘シーンになる前に、隊列や武具の装備をしっかりしておこう。戦闘になってからでは遅いから

たいれつ



▲このモードで劉備軍の隊列を変更できる。強い者は前、弱い者は後ろが基本だ

ぶしょう



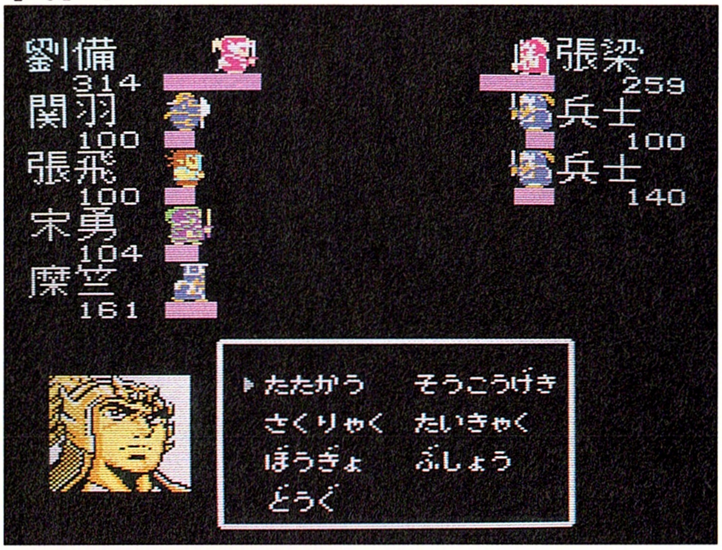
▲このコマンドで各武将のステータスを確認することができる

どうぐ



▲このコマンドで道具を装備したり誰かにわたしたりすることができる

戦闘シーン



▲これが戦闘シーンのメイン画面。右に表示されているコマンドを使いこなすことが大切

たたかう　カーソルを攻撃する相手に合わせる。一度の入力で1人の攻撃可能となる。強いヤツから攻めるか、弱い者を先に討つか？各自戦術のわかれるところだ。

さくりゃく　軍師が覚えている策略を使うコマンドだ。この策略により攻撃がかなり有利となる。しかし、SP(策略ポイント)が不足すると使えなくなってしまうから注意。

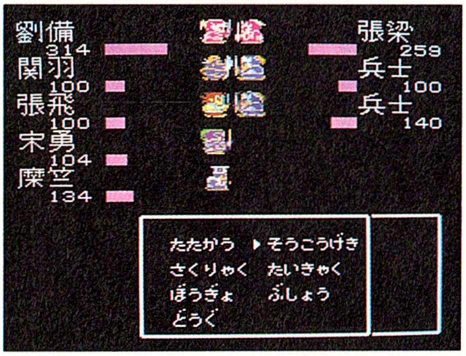
ぼうぎょ　このコマンドによりそのターンは攻撃をせずに敵からの攻撃から身を守りダメージを防ぐことになる。戦術の中でうまく使って戦力ダウンを防ごう。

そうこうげき　いちいち攻撃を指示するのはかったるいという場合に使いたいモード。コンピュータが戦力判断を行って、かってにどちらかが全滅するまで総攻撃が開始されるのだ。

たいきゃく　戦力に著しい格差があるときなどは無理して戦うより、一時退脚したほうが戦術としては正解。そんなときに使うコマンドだ。戦力アップしてから再度戦おう。

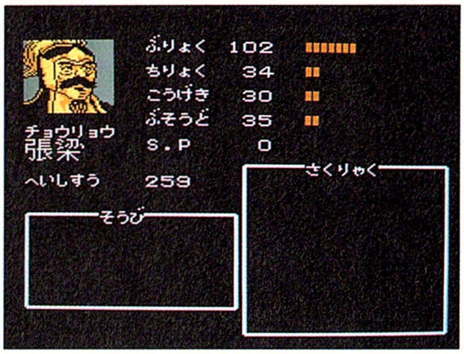
ぶしょう　このコマンドで敵の武将や兵士の能力を見ることができる。戦闘になったらまず敵の戦力を調べよう。敵を知り己れも知っていれば百戦だって危うくないのだ。

総攻撃



◀これがウワサの総攻撃シーン。お互いの戦力がきっこうしているときなんかハラハラドキドキでおもしろい。最初は自分で戦術たてて戦力にかなり差が出てきたらいっきに総攻撃しよう

武将



▶これで敵の武将の能力を見ることが可能。能力もなんだけれど、本宮ひろしの迫力の武将のグラフィックもぜひ見てもらいたいものだ。これによってさらに感情移入されるから

策略一覧

●火計
練火の計…100人もの兵士を一度に倒すことができる。
業火の計…練火の計の4倍の力で敵兵を炎で包み込んでしまう。
炎熱の計…この計によって50人の兵で3000人の兵を破ることができる。
この他、大熱の計、火神の計といったすごい策略もある。

●水計
水途の計…堤防を崩し、その水の流れで敵を押し流す。
水星の計…水途の計をさらに強力にしたもので水の勢いは4倍になる。
水雷の計…周辺の水流を1つに集め、その激流を以て大群を押し流す。
この他にさらに強い策略として、洪水の計、水龍の計がある。

●回復
赤心の計…兵士たちを回復させる策略で、当初は非常に有効となる。
銅仙の計…兵士を力づける働きは赤心の計の5倍に達する。
銀仙の計…全軍を赤心の計の10倍の力を以て立ち直らせる。
この他に完復の計、金仙の計などの強力な復活の計がある。

●防御
撃柔の計…敵の攻撃を半減させる策略である。
火滅の計…敵が放った火計の効果を半減させる。
水滅の計…敵の放った水計の効果を半減させる。
撃免の計…敵からの攻撃をすべて跳ね返す強力な策略。
策免の計…敵の策略をすべて無効にする。

●特別な策略
城内の計…城攻めのときに使用すると城の守備力が低下する。
離間の計…敵将の仲を引き裂き、同士討ちをさせる。
奇襲の計…すばやさが2倍になり敵に先制攻撃をかけることができる。



名探偵ホームズMからの挑戦状

名探偵ホームズAVGシリーズの第2弾として登場するこの「Mからの挑戦状」。シナリオは5つの章に分かれ、ヨーロッパの各地で事件を捜査してゆくのだ!! ホームズは宿敵モリアーティを捕えることができるか!!

文／プロフェッサー来宮

名探偵ホームズ第2弾！

知らない人の為に説明しておくと、シャーロック・ホームズというヒトはコナン・ドイルという作家が生み出したイギリスの名探偵で（日本の明智小五郎、フランスのポワロみたいな名探偵の代名詞みたいな人）今回、第2弾として登場したこの作品は5つに分かれた各章ごとにテーマがあり、推理ゲームファンは興味をそそられるんじゃないかな？　第1章は密室の殺人、第2章は追跡、第3章は暗号解読、第4章はアリバイ崩し、そして第5章は…テナ感じで1つずつヤマをクリアーしていかねばならないのだ!!　加えて、街中の迷路のモードや、暗号解読モードなどもあり、なかなか盛りだくさんの内容になっているのだ。謎解き自体は可もなく不可もなし、といった感じでわりとオーソドックスにまとめられているが、クラシック調のBGMや、キレイなグラフィックは特筆モノだ。ちなみにゲーム中に出てくるストラディヴァリとは、バイオリンの名器である。この名器をめぐって事件が…。



▶ホームズがコーネルからストラディヴァリを守って欲しいと依頼されるのが事件の発端だ!!

解読が捜査のキーポイントだ!!

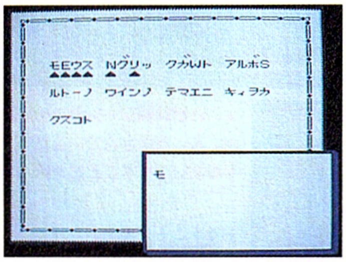
ここ一番のヤマ場で登場してくるのがこの暗号解読モードだ。写真でも見えるようにバラバラの文字の羅列からある一語を見つけ出さなければならない。とはいってもまるでストーリーに関係のない言葉というわけじゃないので、案外簡単に見つかっちゃうかもしれないけど…。だけどこの暗号を解き明かさないことには次のステージへ進むことはできないのだ!!



▼事件の黒幕モリアーティが手下に指令を出す



▲ホームズの暗号解読が事件のキーポイントだ



▲解読にはカーソルで文字を1つずつ拾いながら組み合わせなければならない

迷路のシーンは大迫力！

古くは「ポートピア殺人事件」での地下室迷路、最近ではRPGなどでも多く登場するようになった3D迷宮。ここではパリの街中で犯人を追跡する時に出てくる。街の中なので目印になるようなモノがあって迷わないだろう、なんて思ったらこれが案外キツイ！　ゲーム中のあるヒントをメモっておかないと迷子になってしまう可能性大だ。だけど、今まで3Dといえば洞窟や地下室なんてのが多かっただけに、この画面は結構、新鮮な味を出してるぞ。



▲おいおい、コイツのいうことはあまり当てにならないぞ!!



◀自分の勘を信じよう！



▶迷路を抜けるとそこには探していたストラディヴァリが…

STORY
ストーリー

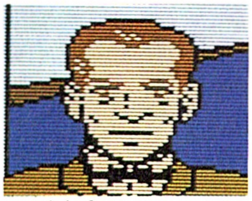
時は1897年のロンドン。相棒のワトスンと一緒にバイオリンの演奏会を楽しみにきたホームズは、そこでイギリスNo.1と噂されるグレイ・コーネルからある依頼を受けた。それはあのホームズの宿敵・モリアーティ教授がコーネルのストラディヴァリを奪う、という脅迫状についてであった。モリアーティの自分に対する挑戦であると見破ったホームズはコーネルのストラディヴァリを守るためヨーロッパ各地を回る演奏旅行に同伴することになったのだが…。


▶時々出てくる臨場感のある回想シーン



◀ロンドンで早くも第1の殺人事件が起った

ガイジンの名前は覚えにくいよ～の登場人物!



名探偵ホームズ

かなり多くの人物が登場する、というのもこのゲームの大きな特徴だ。イギリス人だのフランス人だの何人だかワケのわからんような奴だのたくさん登場するので、名前と顔が一致するようになるまで、結構時間かかっちゃうかもしれない。しかし、人物関係の正確な把握はAVGの基本中の基本、この辺りでメゲていてはイカンと心得るべし。

ジョン・ワトスン



プレイヤーにヒントを与えてくれるこのワトスンは、ホームズの相棒である。各章でのゲーム進行のまとめ役なども果たしてくれる。

モリアーティ教授



名探偵ホームズの宿敵であり、今回の一連の事件の黒幕だ。手下を使い、いろいろな手段を用いてホームズに挑戦してくる。

グレイ・コーネル



モリアーティよりストラディヴァリを盗むという挑戦状を受けとり、ホームズに守ってもらうよう依頼したイギリス1のバイオリニスト。

ビル・ノックス



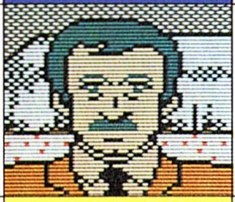
コーネルの楽団のプロモーターのひとりである。何かを隠しているようであり、話しが進むにつれ、捜査に非協力的になってゆく。

グレグスン警部



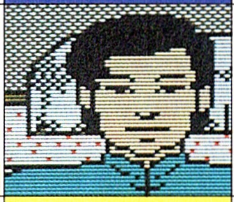
スコットランド・ヤード(イギリスの警視庁みたいなもの)の警部。折に触れ、ホームズに情報を与えて捜査に協力してくれる。

アラン・ベルモント警部



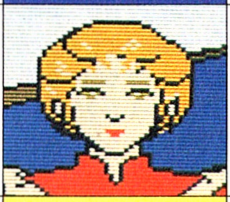
フランス警察の警部。パリでの事件の時に出現(!?)し、トンチンカンなドジを踏んでくれる、ユーモラスな警部さんである。

アイトー



アラン・ベルモント警部の部下で、警部と同様の大ボケキャラクターだ。一見すると東洋系だけど、一体何人なんだろうねぇ。

アン・マシューズ



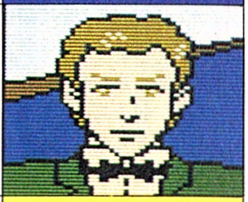
楽団員の中で唯一の女性メンバーで、今回の公演からコーネルの楽団のメンバーとなった。とてもキレイだけど、なにかありそうな…。

マイク・スコット



コーネルの楽団員のひとり。ロンドンで起きた殺人事件について、コーネルのことや楽団員のことなどを話してくれる。

ゲーリー・ミルズ

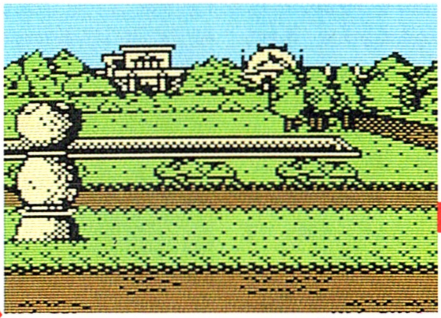


コーネルの楽団員のひとり。事件に関係する証言の中で時折、登場してくる。グレイ・コーネルと似た雰囲気を持っているが…。

ヨーロッパ各国を移動しながら捜査するのだ!!

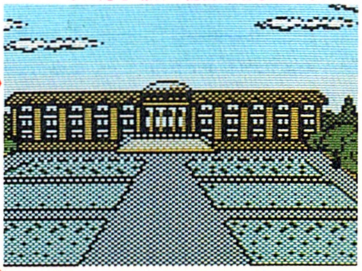
脅迫状やら殺人事件やら出てくるわりには、従来の推理AVGのようなオドロオドロしい雰囲気がなく優雅なノリが全体に漂っているこのゲーム。それは、このヨーロッパの国々の街並を居ながらにして楽しめちゃう、という設定によるところが大きいとみた!! 凝ったグラフィックの背景などが結構気分を盛り上げてくれるんだこれが。

章ごとに国が変わり捜査を進めていくわけなんだけど、各々の国で起こる事件は全てつながりを持っているので、過去の章での事件を頭に浮かべながら捜査してゆくとゲームをうまく進められる、というところがポイントだね。



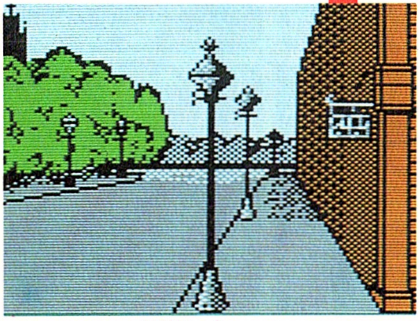
パリ(フランス)

▲フランス警察の名物コンビ・アラン警部とアイトー刑事が登場する。彼らのおかしな(?)助言でなんとか盗まれたストラディヴァリを奪回したのだったが…



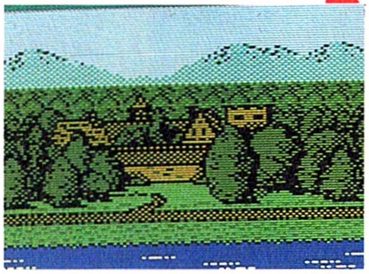
オーストリア

▼暗号解読が事件解決のカギを握るオーストリア。盗まれたストラディヴァリの隠し場所の秘密は暗号文の中だ!



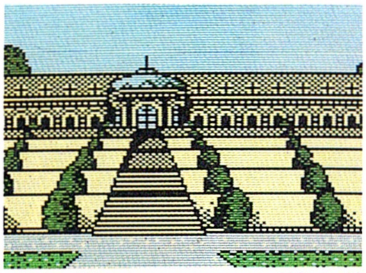
ロンドン(イギリス)

▲ヴァイオリンの演奏会を聴きにきたホームズにコーネルがモリアーティの脅迫状の件を依頼する、事件の第1幕。密室の中の殺人事件の謎を解かねばならない



ライン(西ドイツ)

▲ライン河のほとりに建つライン・ハルト城へと舞台を移した第4章は、満員の客席の中での殺人事件という超ド級の謎が登場するのだ!!



ベルリン(東ドイツ)

▲最後の舞台・ベルリンではドイツ皇帝まで登場して事件を盛り上げてくれちゃうのだ! 事件の結末は… 教えてあげないよ～だ!?



カセット／ケムコ／6月下旬発売予定／¥5900(税抜き)

LEGEND OF WHITE LION

ホワイトライオン伝説

謎を追って行方不明になってしまった両親を探すため、旅立つ少女マリアの物語「ホワイトライオン伝説」。昨年話題になった日本の外国映画がファミコンとして登場だ。幾多の困難をのりこえ旅を終結させられるか！

文／AYU♥

帰らぬ両親を探すため、マリアは幻想の世界へと旅立った…。

ある日、マリアの両親は、ホワイトライオンの伝説について語った。

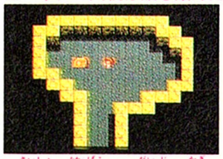
その昔、ホワイトライオンがこの村を襲った時、たくさんの戦士が立ち向かったが、誰１人として倒せる者がいなかった。そんな時、若い戦士が勇気をふりしぼってライオンにヤリを投げつけたところ、ホワイトライオンは村のはずれの洞窟に姿を消し、２度と現れる事はなかったという…。

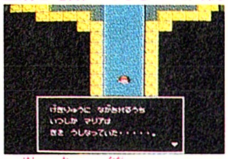
「私達はこの謎を求めて旅に出ます。困った事があったら村の長老の所にいくように」そういい残して旅立った両親は、それ以来消息を断ってしまったのだった。いつまで待っても帰らぬ両親を探しに旅立つ決心をしたマリア。長老から「祈ると助けてくれる」というヤリをあずかって洞窟へと入っていった。途中、川を渡ろうと橋の上にくると地響きがして川に落ち、気を失ってしまう。気づくとそこは、幻想の世界だった…。ゲームはここから始まる。


▲マリアの両親は話し始めた


▲消息を断ってしまった両親


▲マリアは旅立つ決心をした


▲最初の宝箱には大事な鍵が


▲橋が落ちて流されたマリア


▲気づくとそこは夢の世界

“希望”“勇気”“夢”を胸に秘め、冒険していくRPG！

マリアのパラメーターは３つに分かれている。レベルに相当する“希望”、ＨＰに相当する“勇気”。これが０になっちゃうと、もちろんゲームオーバー。そして、サブキャラを呼び出せる値を“夢”というふうに表させてるんだ。「希望のかけら」を拾うとレベルＵＰ。勇気や夢のＭＡＸ値や、サブキャラのパワーもＵＰしていくよ。洞窟や塔などの宝箱の中に隠れてるから見つけてね。

クリアしていくエリアは全部で7つ。草原の続く広大なマップを進んでいくんだけどこれがなかなか大変。あちこちから出没する30種類もの敵を倒していかなければならないんだもん。敵に勝った時におとしていってくれるルビーは、買い物をする時に必要なので、なるべく逃げずに戦っていこうね。強い敵ほどたくさんのルビーを持ってるから、どしどし頂いちゃおー。

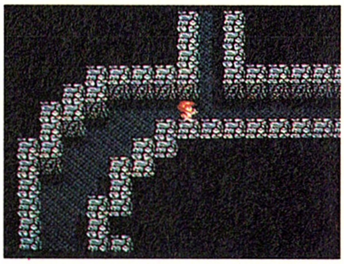

◀町や塔、島、洞窟、そして草原。とても広大なマップだ

みずうみ

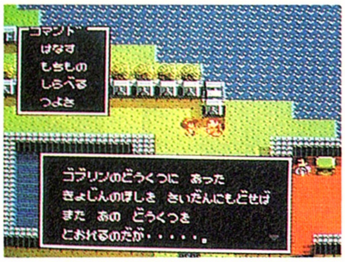


▲どのエリアにいっても最初に見つけるのは湖。ここでゲームのセーブができるの。いつでも勇気と夢をＭＡＸにしてくれる

洞窟

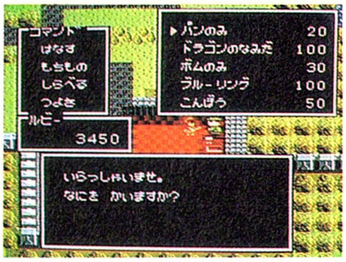

▲希望のかけらや精霊のやどるアイテムなどが入っている宝箱がある。ボスキャラも洞窟にいる事が多い。敵がわんさか出るぞ

はなす



▲町や村の人達に話しかけると、重要なヒントをたくさん教えてくれる。会話によって得られるアイテムもいくつかあるんだ

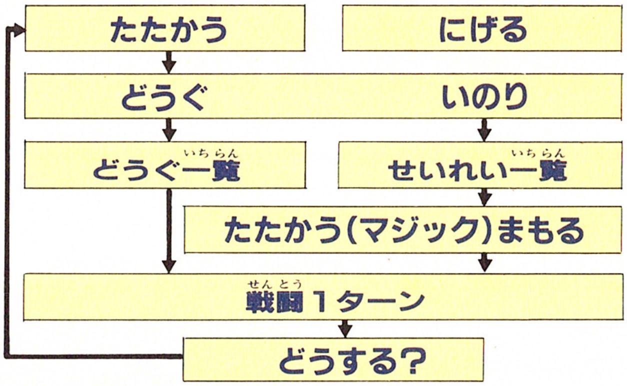
買い物



▲町には店もあるからルビーを払ってアイテムを買おう。勇気が30ポイント回復するパンの実や、ムチなどの武器もあるんだ

色々な戦闘パターンを使って敵を倒していこう!

戦闘システム



マリアが移動している時や、話しかけた時戦闘モードに入るんだけど、これがけっこう特徴あるんだ。何がって、マリアを助けてくれるサブキャラを、お祈りして出しちゃうんだから。やっぱりか弱い女の子1人じゃ心細いしね。

戦闘システムは、左に記したとおり。

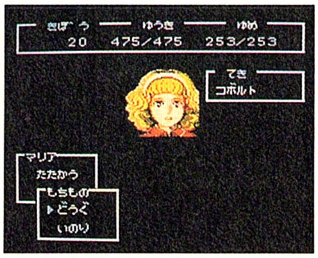
まずは「たたかう」「にげる」から選択。「にげる」を選んでも、敵によって逃げ易さが違うから、追いつかれて先に攻撃されちゃう事もあるんだ。そこの判断はなかなか微妙なとこだね。

そして、「たたかう」の場合、次の「どうぐ」「いのり」を選択。「どうぐ」はマリア自身が戦うために使用するアイテム。「いのり」は、助っ人を出して戦わせるためのアイテムなんだ。

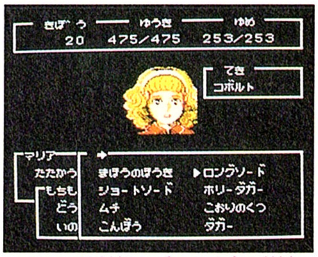
「どうぐ」の場合、「どうぐ一覧」から使用する道具を選ぶ。もともとマリア自身の力はないから、道具だけで勝てる相手は少ない。勇気の値が減ってしまった時は、パンの実を使ってプラスさせる事もできるよ。

「いのり」の場合も、「せいれい一覧」から、呼び出したい精霊のやどるアイテムを選ぶ。次に、「たたかう(マジック)」「まもる」の選択。直接攻撃を行うキャラなら戦わせて、守備を固めるキャラなら守らせる。素直に使うのが強くなるコツだよ。マジックを使う精霊は3人。マジックのきかない敵もいるので、上手に使いわけて。1ターンの戦闘が終了し、敵が残ってたら決着がつくまで操り返し戦おうね。

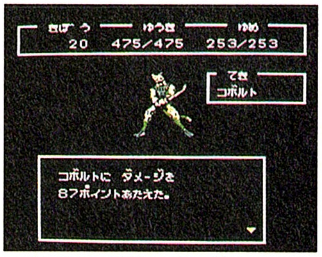
どうぐで戦う場合



▲相手がマリア1人で倒せそうな場合は、"どうぐ"を選択して戦うのがベスト

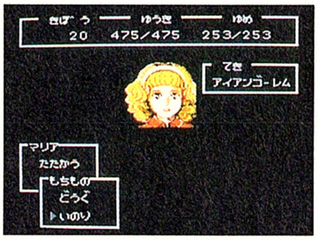


▲"どうぐ一覧"が出たら武器を選択する。勇気が減ってたらパンの実で回復も

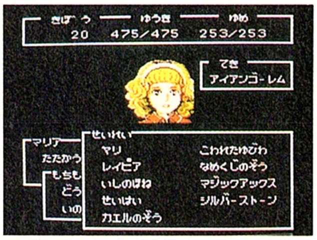


▲敵へ向けて攻撃。1回で倒せなかった時は、もう1度同じ事をくり返そう

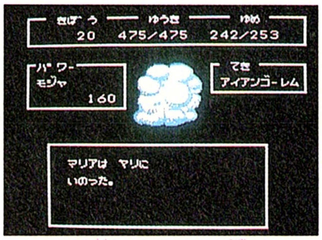
いのりで戦う場合



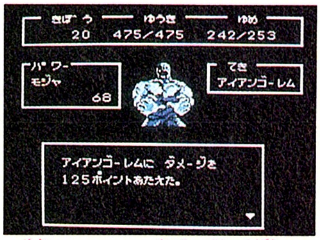
▲まずは"いのり"を選択する。パワーの強い敵や、相手が2人などの時に有効



▲次に"せいれい一覧"が出る。選んだ精霊によって夢の減り方が違うから注意



▲マリアが選んだアイテムに祈ると、ボムッと煙とともに精霊が出てくる



▲場合によっては、相手を選び攻撃をかける。マジックを使う時は相手を考えて

マリアを助ける精霊達

前述したとおり、戦闘において、マリアの強ーい味方になってくれるのが全11人の精霊達。右の表の他に、聖杯の精セントール、シルバーストーンの精ノーム、ダーククリスタルの精巨人なんてのもいるんだ。

それぞれの精霊によって活躍の仕方は違うけど、大きく分けると3つになる。モジャのような直接攻撃型。ツワナのようなマジック使用型。ハーフリングのような守備固め型って感じにね。

アイテムに祈って精霊を出すのもいいけど、効率よく出していかないと、"夢"の数値がどんどん減っていくから注意しようね。マリアのレベルや精霊のパワーによって減る数値は違うよ。ちなみに、早く仲間になった精霊ほど、持ってるパワーが大きくて、強いんだ。

モジャ



▲長老からもらうヤリの精霊。攻撃力バツグン

ツワナ



▲ランプにやどりマジックを使う本当の姿は…

ハーフリング



▲壊れた指輪の精。マリアの身を守ってもらおう

エルフ



▲レイピアの精。守るためのマジックを操る

大なめくじ



▲なめくじの像。モジャの次に攻撃力がある

ウイングドマン



▲石の骨にやどる精霊。やはり直接攻撃をする

ドワーフ



▲マジックアックスの精。敵のような姿だが味方だ

大蛙



▲蛙の像にやどる。なめくじと対でヘビを倒す

おまけ

戦闘シーンでのマリアのアップはとてもチャーミング。苦しい顔は見たくないね。



▶真剣な顔がマル



▶ダメージを受け



▶敵に勝つと…



カセット／コナミ／5月12日発売／¥5800(税抜き)

Teenage Mutant Ninja Turtles

激亀忍者伝

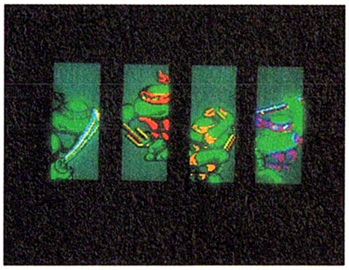
アメリカの子供達の間で大人気のアメコミヒーローのゲーム化、本国アメリカでの評判を良いことに、このたびファミコン本家日本への〝ソフトの逆輸入〟と相なったワケだ。はたして激カメ、日本ではいかにっ…!?

文／大堀康祐

✖アメリカンコミックからのゲーム化だ!!

原題はTMNT

『激亀忍者伝』この少々日本語にムリのあるタイトル、それもそのはず、アメリカでの原題、〝TMNT〟(Teenage Mutant Ninja Turtlesの略ね）を何とかそれっぽい日本語にしたもの。直訳しちゃうと〝10代の突然変異した忍者ガメ〟となっちゃう、流石にこんなタイトル、ソフトにつけられないって理由でこうなったんだ。このTMNT、本家アメリカでは、少年達の間で、スーパーマン、ハルクetc.をぶち抜いてダントツ1位人気。キャラクターグッズなんかは、品薄で手に入らないほどなんだって…!?



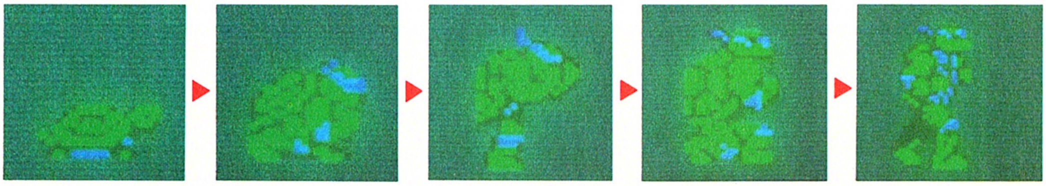
◀これが我等がヒーロー、激亀四人衆の勇姿だっ…



▲でもってこいつが悪の帝王シュレッダーだ…

何と突然変異のカメが主人公!?

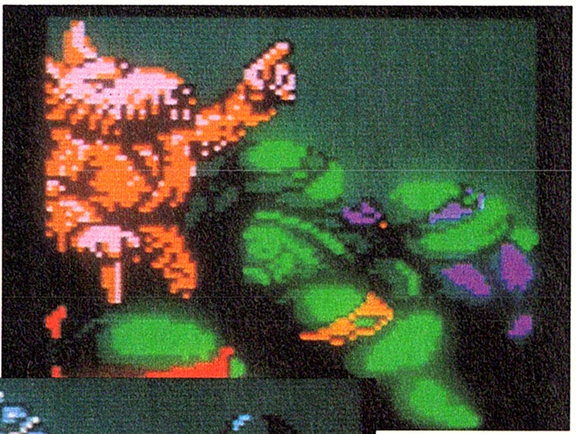
とにかく日本人には理解できないアメリカ人のノリ。このゲームの主人公はカメなんだよね。それもMTガンという生体変換銃で突然変異しちゃって何でだか忍者の修業をした…。ともかく御都合主義的変型は一見の価値ありっ!?



✖何かとんでもないストーリー

昔、浜渡善(はまとよし)という名の日本の忍者がいた。その道ではかなり名高く、何人か弟子を従えていた。その中に師である浜渡の失脚を謀る尾碌沙鬼(おろくさき)がいた。尾碌は浜渡の妻を殺し、生体変換銃MTガンで浜渡を巨大なネズミに変えたのであった。しかしこれと同時に浜渡の傍らにいた4匹の亀もガンの光線を浴びたのだった。亀達は突然変異を起こし、巨大化し、直立して歩き出し、人間の言葉までしゃべり、人間と同程度の知能を有するに至ったのだ。浜渡は自分の名をスプリンターと改め、亀達を忍者として育てていく決意をし、4匹にそれぞれ異なる4種類の武器を与えた。亀達の血のにじむような厳しい修練の日々が始まったのだ。

12年の歳月が流れ、4匹の亀達はすばらしく訓練された忍者戦士に成長していた。そんなある日スプリンターの一人娘エイプリルがフットクランに誘拐された。フットクランとは、忍術と人知の及ばぬ超化学兵器で武装した犯罪組織である。この組織を率いる悪の帝王シュレッダーの正体こそ、12年前にスプリンターを陥れた尾碌だったのだ。死んだと思っていた浜渡が生きていることを知ったシュレッダーは激怒した。「奴らを生かしておいては世界征服の妨げになるに違いない。今のうちに奴らを消し去れ！　なんとかおびき出すのだ…」そしてエイプリルがさらわれたのだった。スプリンターは4匹の亀達に言った「今こそ戦いの日はきたのだ。だが私はもう年老いてしまった。頼れるのはお前達だけだ。私の代わりにエイプリルを救い、世界をフットクランの魔の手から守ってくれ」。4匹の亀忍者達の長い戦いの火ぶたは切って落とされた。シュレッダーを倒し、世界の平和を守り抜いてくれ…。



▶こちらが〝善玉〟激亀軍団。中央のこげ茶色した狼みたいのが、我らが軍団を率いる巨大ネズミ・スプリンターこと浜渡善だ。苗字は浜それとも浜渡!?



◀でこっちが〝悪玉〟フットクランの連中。中央にいるヤツがこの組織を率いる悪の帝王シュレッダーだ（といっても書類は細かく切れない）。こいつが12年前の裏切者、尾碌沙鬼だ。

✖4匹!? の亀忍者の特徴をつかもう

浜渡善からそれぞれ異なる武具の修練を積んだ、激亀忍者達。それぞれの武器の攻撃力、瞬発力に差（カメにも個体差があるのだ）があるので、状況に応じて亀忍者達を交代させないと、攻略はチトつらい。攻撃力と瞬発力は反比例するんだ。基本的にはオールマイティなレオナルドと、攻撃力のあるドナテルロでの攻略がおすすめ。

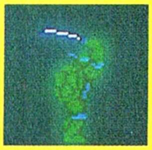
亀別能力順位表

	攻撃力	瞬発力
レオナルド	3	3
ラファエル	2	1
ミケランジェロ	4	2
ドナテルロ	1	4

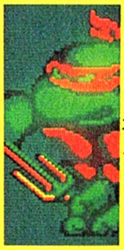


LEONARDO

亀達のリーダーで完全主義者。自分より下にいる敵や、高い所にいる敵の攻撃に向いている。フロアーの下にいる敵も刀の届く範囲内なら攻撃できる。

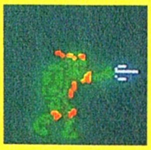


KATANA BLADES



RAPHAEL

あれこれよくかんしゃくをおこし、熱くなりやすい。攻撃範囲は狭いが、攻撃がすばやいので接近戦を得意とする。とりわけ中ボス・ステージボス等に有利。

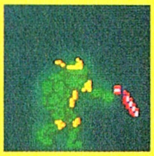


SAI



MICHAELANGELO

ピザが大好物で、大の食いしん坊（コナミ社資料より…）。足元にいる敵の攻撃に向いている。おなかがすいた時には爆発的な力を発揮するらしい。

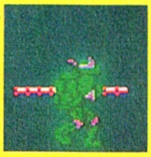


NUNCHAKU



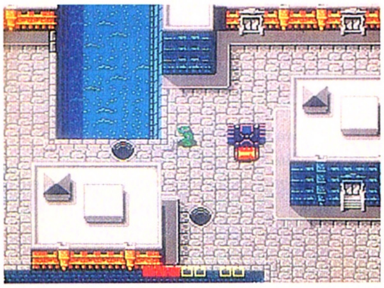
DONATELLO

創造的天才で、なかなか頭の切れるヤツ。自分より下にいる敵や、高い所にいる敵の攻撃に向いている。一突きで敵に与えるダメージは大！　心強い味方だ。



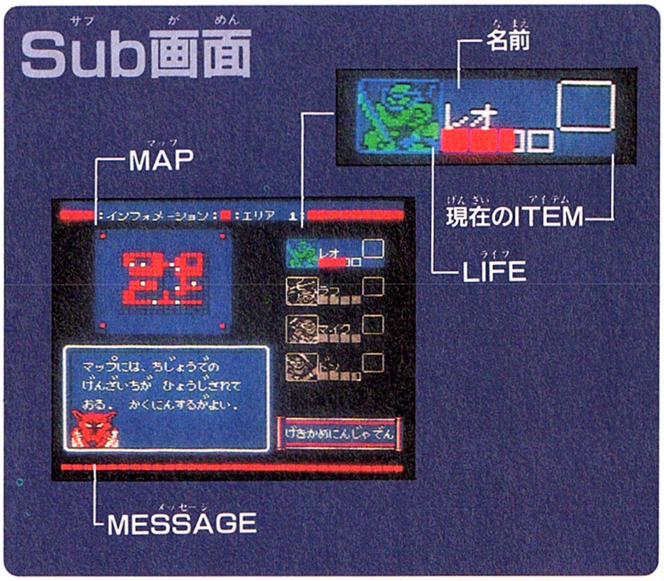
BOH

✖プレイヤーチェンジを有効に使って6ステージをクリアーせよ



STAGE・1

さらわれた仲間のエイプリルを追って地下下水道へ。この面で基本操作のメンバーチェンジに慣れよう。スタートボタンを押すとサブ画面へ、✚キーの上下でメンバーチェンジができるぞ。亀の体力が少なくなったら、すかさずメンバーチェンジだ。エイプリルを救出すると後の面でのメッセージが聞けるぞ。



ITEMS



ピザ
取るとライフが回復する。大きさによって回復量が異なる



無敵アイテム
取ると回転し、一定時間無敵となり敵を体当りで倒せる



ロープ
離れたビルからビルへ飛びうつるのに欠かせないアイテム



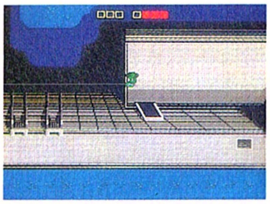
手裏剣トリプル
前方へ放射状に3発手裏剣が撃てる。接近すると攻撃力大



ブーメラン
いって返ってくるのをうまくキャッチすると再度使える



ミサイル
トップビュー画面での障害物"バリケード"が壊せる

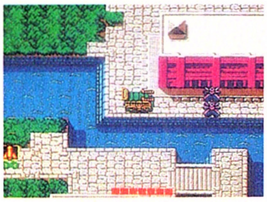


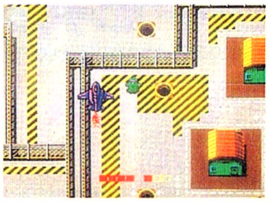
STAGE・2

フットクランの次の目的はダム破壊、川下の町を壊す気だ。ダムに仕掛けられた爆弾をすべて除去するため、湖底へ…。見事ステージクリアーした亀の元へスプリンター人質の報が…。

STAGE・3

亀の移動基地であるワゴン車のレーダーを使い、スプリンターの捕われているビルをつきとめろ。町の中を移動するのにはミサイルが不可欠。バリケードを壊しながら進め。



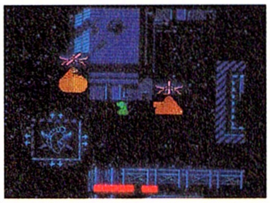


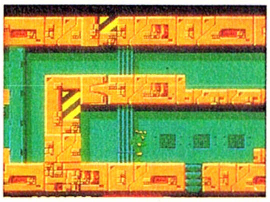
STAGE・4

STAGE・3で逃げた敵を追うには飛行船が必要。空港の中の地下道をうまく通り、隠された飛行船をさがせ。空港の中に入るには隣りのビルからロープを使って渡るしかない。

STAGE・5

STAGE・4の飛行船をつかって敵本拠地へ空から侵入。地下を移動している敵要塞、"テクノドローム"をワゴンのレーダーを使いながら追いつめ、破壊していざ要塞内へ。





STAGE・6

要塞内はバリアーがはられているのでレーダーは使えない。うまくマッピングしてシュレッダーを追い込め。ヤツを倒すとMTガンが手に入り、晴れてスプリンターを元の姿に…。

カセット／ナムコ／4月27日発売／¥5200(税抜き)



ドラゴンバスターII 闇の封印

ドラゴンバスターといえば、あの超有名なファンタジー・アクションゲームだね。今回紹介するのは、その続編にあたる「ドラゴンバスターII・闇の封印」。だけど、単なる〝II〟ではないのだ。くわしくは、本文を。

文／手塚一郎

あの名作が今、甦る！まずはIとIIの違いから

ここでは、まずIとIIとの違いについて説明していこう。

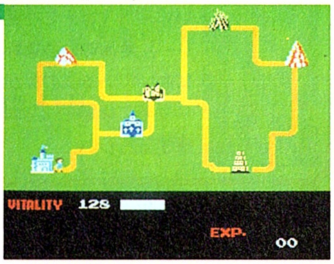
「大きなフィールド・マップ上で進路選択をし、各迷宮内では〝ルーム・ガーダー〟と呼ばれるモンスターを倒して、アイテムを集めたり、出口を捜したりする。目指すは〝ドラゴン山〟。コイツを倒せば、ラウンド・クリア」

——これが、Iでのゲーム展開だったね。IIは、この伝統を守っている。守っているんだけど、違うゲームなのだ。えっ、意味が判らない？　じゃ、簡単に書こう。

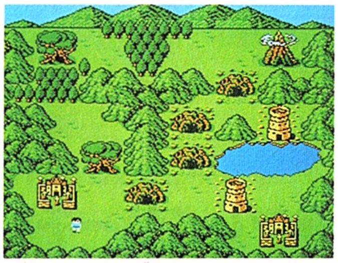
①視点が変わった。
②戦闘方法が変わった。
③オート・マッピング機能。
④並列ラウント構成。

細かい点を挙げれば、まだまだあるけど、大きく変わった点は、上記の4点かな？　これらについてのくわしい説明は写真を見たり、以下の本文を読んでほしい。

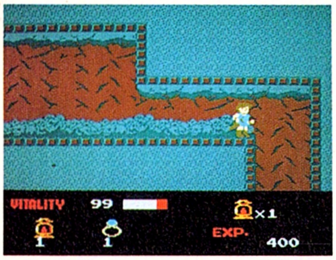
Iほどの派手さはないかもしれないけど、IIにはIでは感じられなかった緊張感があるんだ。このページから、その辺を感じてくれるとうれしいな。



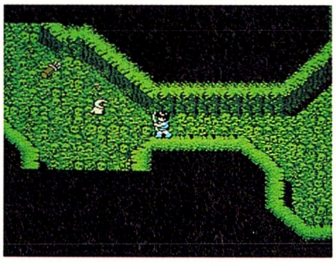
▲ドラバスIのフィールド・マップがコレ。迷宮をクリアすると道が消えるため、どちらかというとルート選びに比重が置かれていた。どちらに進もうか悩むんだよね



▲対してドラバスIIのフィールド・マップがこちら。美しい背景に、自然に迷宮が配置されている。道が存在しないため、全ての迷宮を探索することが可能になったのだ



▲横の視点——サイド・ビューで展開するI。このために、高さという要素が重要となった。垂直斬りとか、かぶと割りなどもサイド・ビューならではのテクニックだね

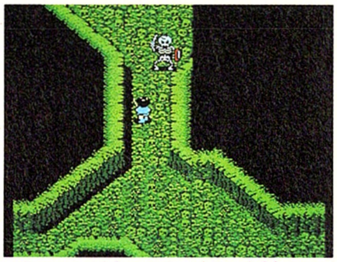


▲IIでの視点は上から、つまりトップ・ビューへと変化した。移動は8方向。変化に富んだ迷宮内で、壁を利用して戦うのに向いているシステムなのだ。奥は異様に深い

闇に響く咆哮！近くにいるぞ！



▲ルーム・ガーダーとは、文字通り「部屋の番人」のこと。部屋という部屋には必ず存在するキャラクターだ。コイツらを倒すと、アイテムや外への出口が出現する



▲Iでは、通路と部屋の区別が明確になされていたが、IIはその点を改良している。どこからが部屋なのか判らないため、常にプレイヤーが緊張していられるわけだ

剣から弓へ……。新たに生まれたテクニックの数々をとくとご覧あれ！

IIでの攻撃方法は「弓」だけ。剣もないし、魔法もない。だけど、この弓の使い方が実に楽しい。

弓といえば、遠距離攻撃が可能ということ——つまり、戦い方によっては、全くダメージを受けないわけだ。

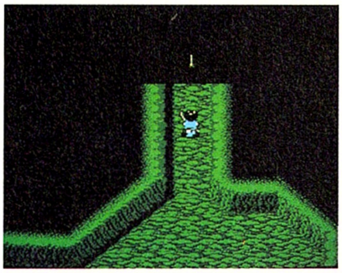
しかも、矢は、壁に当たると反射するので、それを考慮して戦うこともできるんだ。

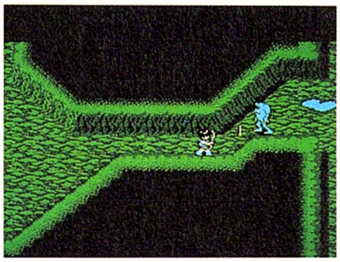
ビリヤードを彷彿とさせる戦略性を秘めた弓での戦闘。地形によって、いろいろな作戦が考えられそうだね。



▲IIでの攻撃方法は弓だけど、連射はできないし、しかも矢の数に限りがある。矢の補給は、迷宮内に落ちている矢筒を拾うこと。一発必中——狩人気分のゲームなのだ

▼ルーム・ガーダーが近くにいると、その咆哮が聞こえる。試しに、暗闇へ向かって矢を射ってみよう。そこに敵がいれば、もちろん倒せるぞ。これが「暗闇撃ち」だ！



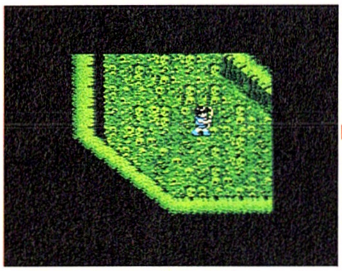


▲矢を直接敵へ撃つのもいいけど、それができない場合だってある。そんな時は「反射」を利用しよう。壁の角度を頭に入れて撃つ！　ぜひマスターしたいテクニック

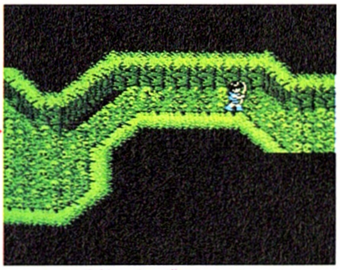
カールの気配を察してか、岩肌が朧な光を発した！



迷宮には、塔、大樹、廃墟、洞窟などがある。岩肌や通路構成がリアルになり、いい雰囲気が出ているね。
しかも、オート・マッピングともいえるシステムの採用だ。
主人公カールが通るまでは、闇に閉ざされた通路——が、そこに足を一歩踏み入れれば周囲が明りに照らされて見えるようになるわけである。
先に何があるのか判らない恐怖と、一度通った通路をすぐに確認できるという利点が見事にマッチしているのだ。



▲暗闇が支配する不気味な通路。すぐ目の前なのに、何があるのか判らない。恐い！



▲で、一歩足を踏み出してみると——。あら、不思議。見える部分が広がったぞっ！



▲崩れかけた柱の向こうに、ルーム・ガーダーの魔術師が出現。ルーム・ガーダーに近づくと、不気味な音がするので聞こえたら注意・◀人骨が散らばる、気味の悪い廃墟。そして、通路に置かれた棺……。こういった雰囲気を盛り上げるフィーチャーが多いのは実にウレシイね

これぞドラバスの伝統!? 数々のアイテムがキミを助ける！

Ⅰでは数多くのアイテムが登場したね。Ⅱでも存在するんだけど、Ⅱでのアイテムは、Ⅰのそれとは少々違う。攻撃アイテムが少なくなっている。
砂漠を横断するためのラクダ、ボートは湖を越えるのに必要だし、オノがあれば森を切り拓くことも可能。１UPの妖精や、炎の矢、無敵になれる盾や、崖を渡れるハシゴなんてアイテムまで登場するのだ。
まだまだあるけれど、今回くわしく紹介できるのは右の４つ。残りは次号に掲載する予定。

TOMAHAWK



トマホーク——つまり、オノのことだ。ところが、オノといっても、武器として使用するワケじゃない。フィールドに点在する森を切り拓くのに必要なのだ

FAIRY



フェアリーは、妖精のこと。ルーム・ガーダーを倒すと出現したりする。通常は体力回復だけど、無傷で４人のフェアリーを集めると、何と１UPするのだぞ！

CAMEL



キャメルは、ラクダだ。ラクダといえば砂漠。そう、このラクダは、フィールドに広がる砂漠を横断するのに必要なアイテム(？)だ。行動範囲が広がるぞ！

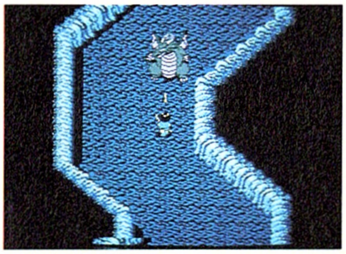
BOAT



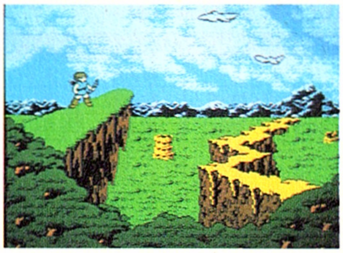
ドラバスⅡのフィールド・マップには、美しい湖だって存在する。が、これも障害物の１つなのだ。湖を越えるには……そう、このアイテムが必要ってワケ

邪悪なる巨竜。コイツが諸悪の根源だ！

各ラウンドの最後に待っているのは、もちろんドラゴンとの戦いだ。Ⅰほどの大きさはないが、Ⅱのドラゴンはそれよりもカッコイイし、何しろ強い。地形をうまく利用して戦うようにしたいね。
さて、ⅡはⅠとは違って、ドラゴン山が１つだとは限らない。ラウンドによっては、２つのドラゴン山があって、どちらのドラゴンを倒したかによって、進むエリアが異なるのだ。
全６ラウンド中、ラウンド３と５は２種類あるし、ラウンド４は何と３つも存在する。これが「並列ラウンド構成」。遊ぶ人によって展開が異なるなんて、想像するだけで楽しいよね。



◀ドラゴン山に棲むドラゴンを倒せば、ラウンド・クリア。書くのは簡単だけど、戦うと強い強い。弱点を攻めるのが勝つためのコツ





◀ラウンド１のドラゴンの弱点は左足。ラウンド２は右足。コイツらを倒せば、こんなに美しいグラフィックが見られるよ。ガンバレ

これで死んでも安心？

志半ばにして倒れてしまったキミっ！　そう悩むことはないよ。ドラゴンバスターⅡは、パスワードによるコンティニューが可能なんだからね。パスワードさえ書き残しておけば、森A、森B、砂漠、山岳、湖、西欧の全６ラウンドを、自分の好きな場所からゲームスタートさせられるのだ。秘密のパスワードがあるかもしれない？



▶これが、パスワード入力画面。５桁の数字を入力し、ゲームスタート

※このゲームは、シャープC１には対応しません。　©㈱ナムコ

ホームランナイター

この野球ゲームは、アクションプレイを楽しむ他に、チームの監督となって様々な作戦を立てていく点にもその醍醐味がある。それにはまず、選手の特徴をしっかり摑まなきゃね。

カセット／データイースト／発売中／¥5800（税抜き）



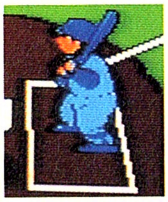
バッターやピッチャーのタイプは豊富！

全12球団の全選手を合わせると、1球団あたり20人で計240人。そのうち野手は168人、投手は72人いる。これだけ人数がいると、選手の特徴をしっかり摑んでないと攻めるにしても守るにしても困っちゃうよね。

バッタータイプは、体型的に、ノーマル、チビ、ノッポ、ガッチリ、デブの5種類。これに、日本人、白人、黒人の要素がバリエーションに加わる。これらのバリエーションは、実在の選手に合わせたものだから、ま、一概にデブは足が遅くてパワーがあるとか、チビは足が速いとかはいえない。でも、一応そうした傾向はあるみたいだぞ。

ピッチャーはオーバースロー、サイドスロー、アンダースローの3タイプ。これに右投げ、左投げの要素がバリエーションに加わる。このタイプ分けは、けっこう打席に立ったときにも強くその違いを感じる。球速や変化率がたいしたことなくても、タイプの違うピッチャーを投入することでピンチをきり抜けることができるかもよ。バッチリ研究しちゃおうぜ！

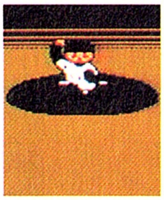
バッタータイプ







ピッチャータイプ





ガイカンズ



●バッティング・オーダー

選手名	打席	打率	パワー	走力
し　の	左	.323	3	0
よちおら	左	.318	5	1
あかはた	右	.308	3	1
たつちん	右	.302	7	1
くろおう	右	.326	6	1
なまくら	右	.278	2	1
み の ら	右	.282	3	2
こ　の	右	.272	2	2
こたつた	左	.280	4	0
すくろう	左	.298	3	4
つ つ え	左	.270	4	3
さかえん	左	.200	1	4
おかさけ	左	.268	3	2
ろ　お	右	.268	6	0



ストロベリーリーグでは最強のデータを持つ。3割バッターが5人もいるし、新メンバー「ろお」も加わっている。ピッチャーも「くわつた」をはじめとしたスタミナ値50以上の選手が3人もいるのだ。

●ピッチング・オーダー

選手名	投球フォーム	スピード	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ	防御率
くわつた	右上投	7	2	3	4	60	2.17
まつきい	右上投	7	1	2	5	50	3.47
かりくそ	右上投	6	3	4	4	50	3.16
かつとう	右上投	6	4	4	5	30	3.47
きんたろ	右横投	7	2	2	6	30	2.33
かとりん	右横投	5	5	4	6	30	2.84

ダンガンズ



●バッティング・オーダー

選手名	打席	打率	パワー	走力
おとおと	右	.287	4	3
おちおい	右	.330	7	0
ううやん	右	.280	7	0
またまた	左	.278	4	0
ひんしよ	右	.300	5	2
あ　に	右	.230	3	3
おおいち	右	.248	1	1
なかおう	右	.290	3	2
ひこひこ	右	.288	3	4
なかむれ	右	.240	2	1
おほみや	右	.271	4	1
こまつさ	右	.220	1	3
たつあみ	左	.278	3	4
お と と	左	.268	3	0



打力、投手力とも飛び抜けた戦力を持っているわけではないが、全体的バランスがとれていて、十分シリーズ優勝も狙えるチーム。やはり、「おちおい」の打力はチームの牽引力となりそうだ。

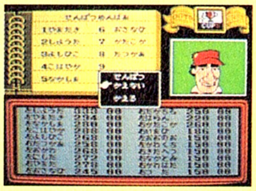
●ピッチング・オーダー

選手名	投球フォーム	スピード	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ	防御率
こまたつ	右上投	7	2	3	4	50	2.74
お の の	右上投	5	2	5	3	50	2.82
すきもと	左上投	5	5	1	2	40	3.47
こんとう	左上投	6	4	1	2	30	3.79
やまほと	左上投	6	4	2	5	30	2.90
け ん ち	右上投	2	1	5	5	30	2.03

カップス

●バッティング・オーダー

選手名	打席	打率	パワー	走力
しようた	左	.333	4	4
やまたき	左	.294	3	4
なかしま	左	.280	4	2
こはやか	左	.288	4	1
よしひこ	左	.268	3	4
たつかあ	右	.258	3	1
おかわ	左	.268	3	2
にした	左	.272	2	2
やまた	右	.278	1	2
おさなひ	左	.245	4	2
たかちろ	右	.250	4	2
はらん	左	.220	2	3
かたこか	左	.260	3	2
いまひ	右	.186	1	4



3割打者は「しようた」1人のみ。典型的ホームランバッターというのもいない。だけど投手力ではリーグ一。先発だけでなく、リリーフのピッチャーが充実してる点がうりだ。シブ好みのチーム。

●ピッチング・オーダー

選手名	投球フォーム	スピード	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ	防御率
おおのお	左上投	7	4	2	4	60	1.14
かわくち	左上投	7	4	2	2	50	2.68
きたてつ	右上投	5	5	5	5	50	3.80
なかとみ	右上投	7	1	1	4	50	2.98
かわはた	右上投	6	4	4	6	30	1.88
つた	右上投	7	1	2	3	20	2.50

スワンローズ

●バッティング・オーダー

選手名	打席	打率	パワー	走力
すきうら	左	.304	6	0
からい	左	.281	3	0
ひろさあ	右	.305	5	1
やえし	右	.280	2	0
いけやや	右	.285	7	2
しふしふ	右	.240	2	1
わかさん	左	.300	4	0
おかわ	右	.268	4	0
すうみ	右	.258	4	2
かつすけ	右	.200	2	1
ひらたい	右	.290	4	0
たつた	左	.260	3	0
さくらひ	右	.258	2	2
くりやも	右	.274	2	2



打力、投手力ともよくまとまったチーム。3割打者は3人もいるし、「たかる」のスタミナとフォーク、スピードボールは頼りになる。監督はなんと〝あの人〟でも息子(!?)の「かつすけ」はまだまだだったのだ。

●ピッチング・オーダー

選手名	投球フォーム	スピード	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ	防御率
おはな	右上投	5	3	5	4	50	3.90
たかる	右上投	7	1	3	6	60	3.59
たいすけ	右上投	5	3	4	3	45	3.62
きくそん	右上投	5	2	3	2	30	4.10
なかもろ	右上投	6	2	2	5	30	3.60
いとほ	右上投	6	2	4	5	30	3.59

ホゲイルズ

●バッティング・オーダー

選手名	打席	打率	パワー	走力
ほんせ	右	.333	7	0
やしき	左	.267	3	4
ゆたか	左	.290	4	4
たかはち	左	.282	3	4
たくろお	右	.278	5	0
しんさく	左	.288	4	0
わから	右	.281	3	0
はちれく	右	.328	5	0
ひろかす	左	.268	2	3
ちよし	右	.266	3	3
いしはし	右	.246	1	2
いちかは	右	.260	3	1
やまさき	左	.280	3	3
ほりは	右	.270	5	0



打力は「ほんせ」と「はちれく」の両外人。ともに3割打者だ。足の速い選手もけっこういるから、ひっかき回す野球ができれば十分勝機はある。投手は変化球投手が多い。打たせて取る作戦がマルだね。

●ピッチング・オーダー

選手名	投球フォーム	スピード	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ	防御率
かけほた	右上投	5	3	5	5	50	4.00
えんとう	右上投	6	2	2	6	50	3.40
にいら	左上投	5	5	5	6	40	3.89
あきお	右上投	5	3	3	3	40	3.40
きた	左上投	5	5	3	4	30	3.79
なかやん	右上投	7	1	3	2	30	2.99

タイホウズ

●バッティング・オーダー

選手名	打席	打率	パワー	走力
わた	右	.283	3	3
まゆめ	右	.280	6	1
ひらたん	右	.270	3	0
おかた	右	.282	6	0
とまりん	右	.270	4	3
おおのお	左	.260	2	2
たあお	左	.288	4	0
やき	右	.240	2	2
しまた	右	.243	2	2
かなもち	左	.288	4	1
さろ	右	.260	4	0
きと	右	.255	3	0
なかのう	左	.272	3	2
よした	左	.230	2	2



打力、投手力ともデータ的には1番苦しいチーム。3割打者も1人もいないというさびしさだ。投手力も、スタミナのある選手が少ない上、エース級のピッチャーがいない。これで優勝できればすごい。

●ピッチング・オーダー

選手名	投球フォーム	スピード	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ	防御率
きんお	右上投	6	3	3	3	50	2.47
なかた	左上投	6	3	1	4	40	3.98
いのまは	左上投	6	4	1	3	30	3.28
とえやめ	左上投	6	5	2	3	30	4.48
のた	右上投	7	4	4	6	20	2.98
なかにひ	右上投	6	2	6	3	30	3.30

ライウンズ

●バッティング・オーダー

選手名	打席	打率	パワー	走力
いしけ	右	.308	5	3
あきやん	右	.300	7	3
きよたん	右	.285	7	0
いと	右	.252	3	2
あへ	左	.291	3	1
にしもか	右	.274	3	1
へらの	左	.296	4	4
せいか	右	.230	2	3
たちはな	左	.278	3	2
つち	右	.268	3	4
たなへ	右	.250	2	2
とましも	右	.240	2	3
はくれお	左	.287	6	0
おおくほ	左	.280	4	2



ホームランバッターが「あきやん」と「きよたん」の2人がいるが、打力は並の上。すごいのは球団一の投手力だ。「くとう」「たいけん」「わたなへ」の3本柱は全員がスタミナ値60。チーム力はピカイチ。

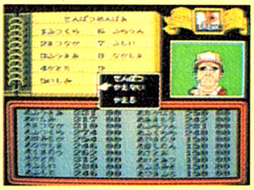
●ピッチング・オーダー

選手名	投球フォーム	スピード	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ	防御率
くとう	左上投	7	5	2	3	60	2.81
たいけん	右上投	7	3	3	3	60	2.29
わたなへ	右上投	7	2	4	5	60	2.30
ひかしお	右上投	5	6	5	5	40	2.88
ますぬま	右下投	5	3	3	5	30	3.30
もりやん	右上投	7	2	4	3	30	2.96

ブレイクス

●バッティング・オーダー

選手名	打席	打率	パワー	走力
ふうまあ	右	.331	7	0
いしみ	右	.317	7	0
まつなか	左	.310	5	3
ふつくら	右	.274	4	2
ゆみもか	右	.254	3	2
なかしま	右	.246	2	2
くまのう	左	.262	3	2
かとた	右	.312	7	0
ふしい	左	.280	3	1
ふした	右	.246	3	0
たかはち	右	.250	3	2
あまもり	右	.242	2	1
ふらうん	右	.281	4	3
ふくらら	右	.240	2	2



3割バッターが4人、そのうちの3人はホームランバッターと打力では文句なくリーグでトップ。悩みのタネは投手力の弱さ。スタミナ値60級の柱になってくれる投手がいないのだ。押さえも弱いしね。

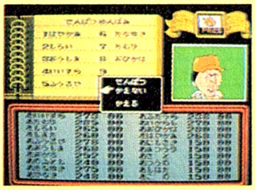
●ピッチング・オーダー

選手名	投球フォーム	スピード	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ	防御率
やまのき	右上投	7	1	3	4	50	2.25
ほしのん	左上投	5	4	2	3	50	2.75
さとお	右上投	5	2	4	4	45	3.66
いとあつ	右下投	6	2	2	3	30	3.72
ふるみそ	左上投	5	4	2	3	45	4.03
やまふち	右上投	7	2	2	5	20	1.98

ファイヤーズ

●バッティング・オーダー

選手名	打席	打率	パワー	走力
いいすら	左	.273	7	0
たむり	右	.285	3	2
しろい	左	.265	4	4
しまた	左	.260	3	4
ふうるや	右	.278	5	2
おうしま	右	.268	7	0
おかち	左	.252	4	0
のふとし	右	.240	3	3
たなゆき	右	.275	4	3
やなき	右	.248	3	2
ふたうら	右	.238	2	2
いからし	右	.270	2	2
おひかは	右	.280	2	4
はやかあ	左	.268	2	4



投手力ではスピード値7の実力を持つピッチャーが5人もいて、リーグ中でもまずまずの充実度。ただ、3割バッターが1人もいないってのはちょっと心細い。「いいすら」「おうしま」のパワーに期待。

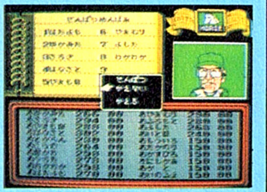
●ピッチング・オーダー

選手名	投球フォーム	スピード	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ	防御率
にしさき	右上投	7	4	4	4	60	2.29
まつうり	右上投	7	4	4	3	50	2.49
さと	右上投	6	2	3	4	45	3.80
つうの	右上投	7	1	2	4	50	3.64
しはた	右上投	7	2	4	4	30	3.87
この	左上投	7	4	3	4	30	2.21

ホース

●バッティング・オーダー

選手名	打席	打率	パワー	走力
ゆかみた	左	.266	3	3
さちき	左	.294	5	2
やまもほ	右	.288	4	1
はなさと	左	.302	5	3
とかへん	右	.230	3	0
こうの	右	.264	3	2
こかわ	右	.258	4	2
うちた	右	.278	4	2
わかわか	右	.258	2	4
はたよも	右	.270	3	2
やまむり	右	.290	4	0
ふちもと	右	.280	3	0
よした	右	.268	3	0
いとほ	右	.240	3	2



打力、投手力、機動力どれをとってももうひとつピリッとしない。それでもクリーンナップを中心に打線につながりが出てくれば、一挙に大量点を取れるチームでもある。4番「はなさと」が鍵。

●ピッチング・オーダー

選手名	投球フォーム	スピード	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ	防御率
しういち	右上投	6	2	2	3	55	2.80
たかのり	右上投	5	3	3	3	55	3.75
かすひろ	右上投	5	3	2	2	45	4.00
にしかあ	左上投	4	4	3	1	45	4.59
かと	右上投	6	2	2	2	30	3.80
いのふえ	右上投	6	3	4	4	20	2.92

オニオンズ



●バッティング・オーダー

選手力	打席	打率	パワー	走力
たかさわ	右	.318	5	3
よこたん	左	.282	4	4
にしむり	左	.291	4	4
みつかみ	右	.275	3	2
あいこ	左	.265	5	2
かみかり	右	.288	4	3
さいと	右	.270	3	1
さと	左	.266	4	1
たのくた	右	.240	3	2
おかへ	右	.242	3	2
はかまか	右	.265	3	2
もろた	右	.240	2	3
ふるかあ	右	.255	5	2
やまこう	左	.240	3	2



3割打者は「たかさわ」だけ。ホームランバッターも見あたらない。投手力も先発ピッチャーに層の薄さを感じてしまう。ま、機動力はけっこうあるから、ランナーが出たらガンガン走らせることだね。

●ピッチングオーダー

選手名	投球フォーム	スピード	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ	防御率
そ	右上投	6	3	4	4	60	2.80
ちようち	右上投	6	2	3	7	30	4.34
そのかあ	左上投	5	4	1	2	40	3.82
おかわ	右横投	7	2	4	4	50	2.29
いらふ	右上投	7	1	1	1	20	4.43
うししま	右上投	8	2	2	7	30	3.00

ブッタローズ



●バッティング・オーダー

選手名	打席	打率	パワー	走力
あらむ	左	.306	4	3
おくるひ	左	.300	7	0
おおいひ	右	.268	4	3
すすき	右	.240	5	1
かねむら	右	.298	5	1
あわくち	左	.256	4	0
くりはら	左	.268	4	0
くらうと	右	.288	7	0
はたた	右	.237	3	0
まつしい	右	.270	5	3
やまひた	右	.260	3	1
みつやん	右	.240	2	2
ひこう	右	.226	3	2
まきしう	右	.230	2	1



リリーフ投手の「よし」はスタミナ値が40もあってとても頼りになる。打力でも「おくるひ」と「ふらんと」の両外人パワーが心強い。「あらむ」も3割打者だしね。チーム力的には十分優勝を狙えるぞ。

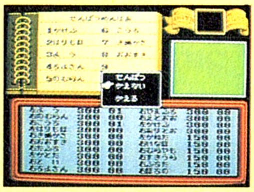
●ピッチングオーダー

選手名	投球フォーム	スピード	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ	防御率
あわわ	右上投	7	5	2	4	60	2.88
おうのう	右上投	7	4	2	4	50	3.22
やまさき	左上投	6	2	2	2	30	3.62
きのひた	左上投	6	1	3	1	40	3.53
むはは	左横投	5	4	4	5	20	3.78
よし	右上投	7	3	3	3	40	2.55

オールドスターチーム

●バッティング・オーダー

選手名	打席	打率	パワー	走力
よう	左	.300	7	0
のむらん	右	.300	7	0
こうち	右	.300	7	0
はりもほ	左	.300	7	0
きぬかさ	右	.300	7	0
おおすき	右	.300	7	0
たふち	右	.300	7	0
かとた	左	.300	7	0
とい	右	.300	6	0
ちよさん	右	.300	6	0
やまふち	右	.300	6	0
えとおお	右	.300	6	0
かけふ	左	.300	6	0
ありとお	右	.300	6	0



オープン戦の対戦相手として登場する。ONを始めとした往年の名選手ばかりを集めた特別チーム。投手を除けば打率は全員3割。8人までがパワー7。投手力もハンパじゃない。メチャ強いぞ。

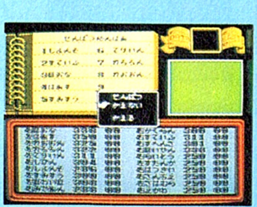
●ピッチングオーダー

選手名	投球フォーム	スピード	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ	防御率
かねた	左上投	7	5	2	2	20	1.80
いなほ	右上投	7	2	2	2	20	2.34
むらやも	右上投	7	2	2	4	20	2.00
すきうら	右下投	7	2	2	4	20	2.92
ふちた	右上投	7	2	2	2	20	1.29
ほちの	右上投	7	2	2	2	20	2.43

スーパースターチーム

●バッティング・オーダー

選手名	打席	打率	パワー	走力
ほおな	右	.338	7	3
はあす	左	.350	7	0
れおおん	左	.325	7	0
れろろん	左	.322	7	0
てりいん	左	.311	7	0
しひん	右	.304	6	1
しよんそ	右	.286	5	3
すみすう	左	.300	7	0
ほわいほ	左	.308	5	0
みやあん	右	.288	5	0
かくらん	右	.300	6	0
すていふ	右	.311	5	0
すへんさ	右	.301	5	4
ほいやん	右	.338	5	0



やっぱりオープン戦の対戦相手として登場する。主に懐かしい有名外人選手のチームで、強打者がズラリ。投手にはなぜかあの幻の名投手「さはむら」と鍬好きの(!?)名投手「えかわ」がいるぞ。

●ピッチングオーダー

選手名	投球フォーム	スピード	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ	防御率
らいとう	右上投	7	4	4	5	20	2.80
はつきい	左上投	7	4	4	5	20	1.94
すたんか	右上投	7	4	4	5	20	1.80
さんちえ	右上投	7	4	4	5	20	2.92
さはむら	左上投	7	6	4	3	20	1.29
えかわ	右上投	7	3	6	5	20	2.43

自由自在のおもしろさ！新しい



フライデースペシャル81

ジーザス完全必勝本

ファミコン必勝本編集部・編

■定価420円(税抜き)■発売中

ゲーム展開に忠実に再現されたストーリー解説、詳細設計画、人物紹介と、「ジーザス」攻略に不可欠な情報のすべてがここにある。感動のエンディングをキミは見たか？



ウィザードリィのすべて

ベニー松山+ベントスタッフ著

■1200円(予価)

暗い迷宮にも色を／　白文字のメッセージには息吹を／　正しい知識とたくましい想像力で、あなたのウィザードリィは、あと20%、確実におもしろくなるはずです。



小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春

ベニー松山・著

■定価980円(税抜き)■発売中

この小説は「ウィズ」そのものだ。一度でも「ウィズ」をプレイしたことがある人なら、ホント、たまらないぜ。と絶賛を受けた新感覚のエンターテイメント。ベストセラー驀進／



コミック版ウィザードリィ全3巻

石垣環・作

ベニー松山・協力

第１巻　邂逅編■発売中

謎の魔導師ワードナは狂君主トレボーの危機を救った見返りで得た領地に、巨大な地下迷宮を造り上げた。少年戦士リョウはリリスら仲間と出会い迷宮へと挑むこととなる。



第２巻　死闘編■発売中

■定価 各880円(税抜き)

リョウたちの目的は、ワードナから強い力を持つ“魔除け”を奪い返すこと、迷宮深部へ進むごとに襲いかかる怪物ども。己の能力のすべてを賭けた死闘がいま始まった。

第3巻　黎明編/いよいよ発売間近!!



コミック版 邪聖剣ネクロマンサー

前田俊夫・作

ターミネータ辻・監修

■定価880円(税抜き)■発売中

劇画界の鬼才・前田俊夫が描く超絶幻獣世界。勇者ケインのアザトースとの戦い／　そして邪聖剣の謎とは？　全編にあふれる躍動感とここちよいハイテンポな展開に酔いしれるぞ／

エンターテイメント大集合!!



ファイナルファンタジー モンスターマニュアル 天野喜孝モンスター画集

天野喜孝・作／北枕獲・監修／スクウェア&ファミコン必勝本編集部・編

■定価980円(税抜き)

天野喜孝のイラストで綴るファミコンRPGの超大作ファイナルファンタジーの世界。全モンスター解説付きで、モンスターワールドの全貌が、いま明らかに!!



スーパーマリオブラザーズ3のすべて

ファミコン必勝本編集部・編

■定価580円(税抜き)■発売中

ワールド1～8の全マップ掲載／常識破りの超技47種類も大公開／すべてみせますマリオの奥の奥、あなたにも見せてあげましょう。感動のエンディングシーン!!



ファミリースタジアム'88のすべて

ファミコン必勝本編集部・編

■定価580円(税抜き)■発売中

ナムコ公認公式ガイドブック。ナムコのゲーム大会2回連続優勝の必本ファミスタチームが作った問題の書。今まで発表されることのなかった驚異のデータを完全徹底分析／



TVゲーム怪物イラスト大事典

北枕獲・監修
必勝本編集部・編

■定価780円(税抜き)■発売中

これまでTVゲームに登場した怪物102を系統分類／怪物の権威・北枕獲の思い入れ解説、日本を代表する怪物イラストレーター6人による迫力イラストの競演／



ドラゴンクエストIIIマスターズクラブ

ファミコン必勝本編集部・編

■定価480円(税抜き)■発売中

日本全国1000万人のドラクエファン必携の書／ドラクエ生みの親、堀井雄二最新インタビューを始め、日本中から寄せられたファン達の声を一挙に掲載／

近刊 大好評! ゲームコミック続々登場!!

★ファイナルファンタジー
★ゼルダの伝説

今夏登場!!

●書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。☎03-234-4621

Wizardry®

ウィザードリィII ■アスキー ■発売中 ■¥6500（税別）■カセット



「しまった迷った！ ここはどこだ？」
「呪文が残り少ない。早く戻らないと……」
「敵だ！ 多いぞ逃げられない！」
あの時マップがありさえすれば……。
その口惜しさを糧に、後半部マップ公開。

文／ベニー松山 イラスト／品川るみ・正輝貴志

MAPS!

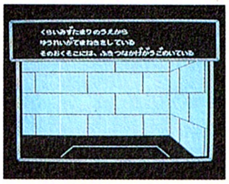
複雑に入り組んだ、まさに迷宮の様相を呈し始めた上層部。今回はアイテム入手の謎で多くのプレイヤーを悩ませている3階を含む、4階以降の不完全マップを掲載することとなった。明らかになっていない部分は、方眼紙にマッピングして欲しい。

気分はわらしべ長者の交換トリック

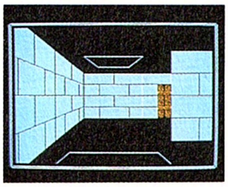
以前にも掲載したこの階は16×16ブロックの一方通行大広間が大きな特徴で、次の悪のフロア・5階に通じる階段はそんなにいきにくいようには見えなかった。ところがこの上り階段の直前の場所がクセモノで、そのまま通ろうとすると強制的に1階への下り階段地点（2、2）にテレポートされてしまう。そこで思い当たるのが大広間中央の修道士と、水たまりの上の幽霊の2点。何かと引きかえにアイテムをくれそうなのは判るんだけど……。説明書の最後にここで必要なアイテムはボルタックで売っていると書いてあるので、全種類買って持っていった人もいるほど。で、結論は段平。まず修道士に段平を金のメダリオンにしてもらい、次に幽霊とそれと聖水を交換するのだ。



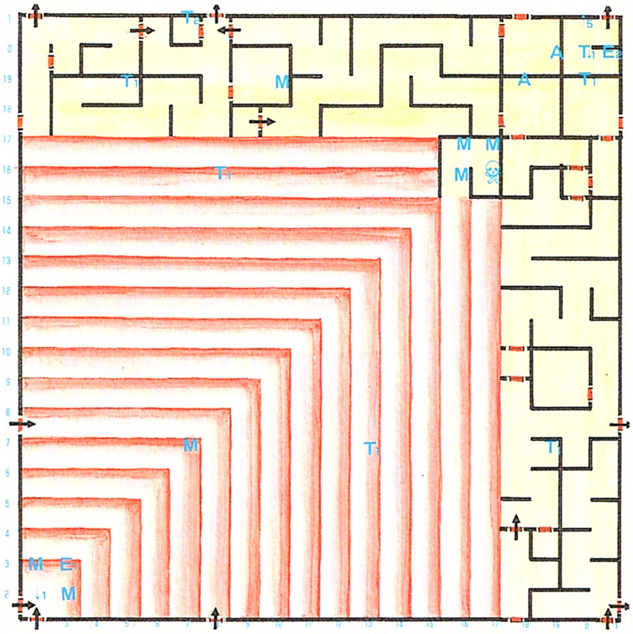
◀ボルタックで50Gの段平を買い、ここで金のメダリオンと交換するのが始まり



◀金のメダリオンを幽霊に渡すと聖水が。昔話のわらしべ長者のような連続交換だ



◀聖水を持っていれば強制テレポートも消え、5階に続く上り階段に直行できる



◀3階のマップは左下のすみを（2・2）にして描いてある。これは迷路部分を見やすくするためで、マロールで移動する際には座標の再確認を

2階後半部へ続くシュートを目指せ

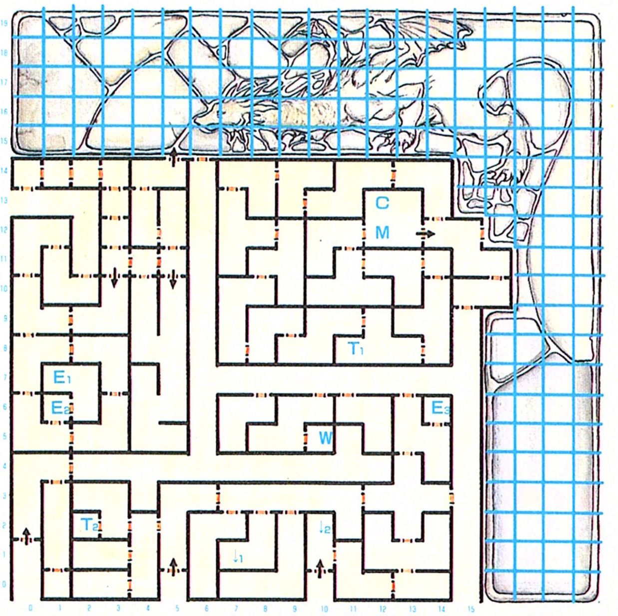
いよいよ後半階。この4階も2階同様善のパーティしか入れないようになっていて、当然ながら2階経由で上ってくることになる。

マップを見て気がつくのは、かなり複雑な構成でありながら、タテヨコに長い直線通路が走っているところ。この回廊のおかげで、この階では意外に自分の位置を見失ってしまうことが少ない。テレポートで混乱しなければ大丈夫だろう。

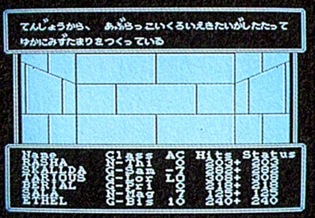
さて、ここで最初にすべきなのは怪物を倒して宝箱を開けること。高い確率でビン詰めの船というアイテムが出現するハズだ。これを手に入れておけば1階の湖が渡れるようになり、次からは4、5階への直通階段を利用できる。いちいち2階を通って呪文を消費しなくてもすむワケだ。

一度城へ戻ってMPを回復させたら直接ここへ。2階へのシュートに向かうんだけど、途中何度も敵と遭遇することになるので呪文が残っていないとツライのだ。2階後半で大地の杖と空気の魔除けを手に入れればOKだ。

マップの空白部分のどこかには強敵デルフとデルフズミニオンがいる。倒さないことには6階にいけないぞ。



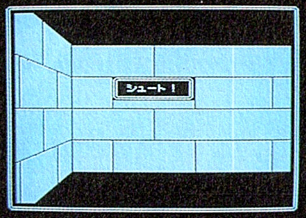
◀（11・8）のテレポートは「シュート!」というメッセージが出るのだが、別に下にはいかずに（1・7）へと飛ばされるだけ。にせシュートだ



◀入ると麻痺するオイルのプール



◀怪しき迷宮商売人・アブドル



◀2階後半部への一通シュート

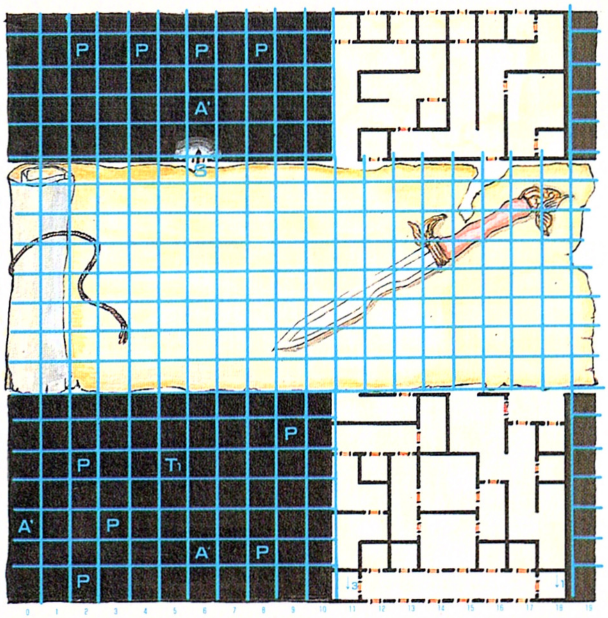


◀2階のどこかにいる謎の女王様

M……メッセージ　Tx……Exへのテレポート地帯　Ex……テレポート先　A……アブドルタクシー（2500GPで城へ）　A'……アブドルタクシー（5000GPで城へ）
☠……トラップ（全員死亡）　C……シュート（2階へ）　W……麻痺する水たまり　P……落とし穴　S……呪文封じ　↑x……X階への上り階段　↓x……X階への下り階段

5

▶ダークゾーンはこのマップだと4ヵ所に散らばって見える。しかし実際は東西南北がループしているため、12×12の正方形大広間となるわけだ

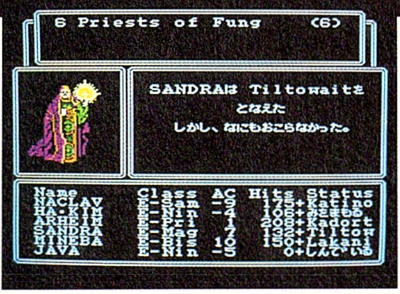


Ⅰに続き5階は呪文封じの大広間！

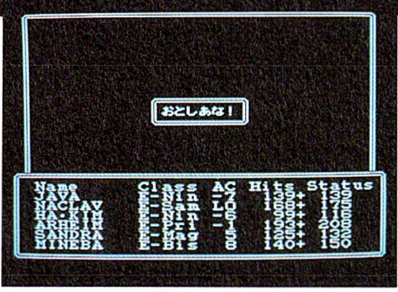
聖水を入手してようやく3階から上ってこれる悪のフロア・5階。マップが分断されていて心苦しいんだけどごカンベンを。

で、その空白部分から入ることになるのが12×12ブロック（上下左右はループ）の大広間。ほとんどダークゾーンというだけでゲッソリきそうなのに、そこかしこには落とし穴がパーティのHPを奪うべく口を開いているというとんでもないエリアだ。さらにはここに入った途端全員の呪文が封じ込まれてしまい、一度他の階に出ないと戦闘時・キャンプ時ともども魔法が使えなくなってしまう。デメリットだらけで何もないときたもんだからたまらないよね。前作の5階を思い出させるイヤな場所だ。

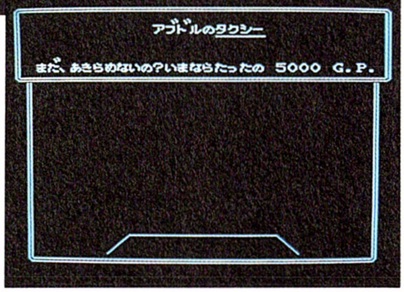
ところでこの階、空白部分には実に色々なものがある。プリーストオブファングが大量に巣喰う危険地帯・牙の教会や、その奥で炎の杖を販売している商人アブドル、それに4階と同じく6階に通じる上り階段などだ。この階段には空気の魔除けなしでは辿り着けないので、善のパーティが取ってきたら悪のパーティに渡しておくように。また、ここにはエンジェルたちがデルフのようにパーティを待ち構えている。万全の状態で挑もう。



▲Ⅱのモンスターはとかく数を頼るヤツが多いので、呪文を封じられると危険だ。そんな時は一度ゲームを中断しよう。再開すれば呪文が復活する



▲ダークゾーンにまんべんなく配置されている落とし穴。死者を出しかねないので、迷った時はアブドルタクシーに金を払ってでも帰ることだ

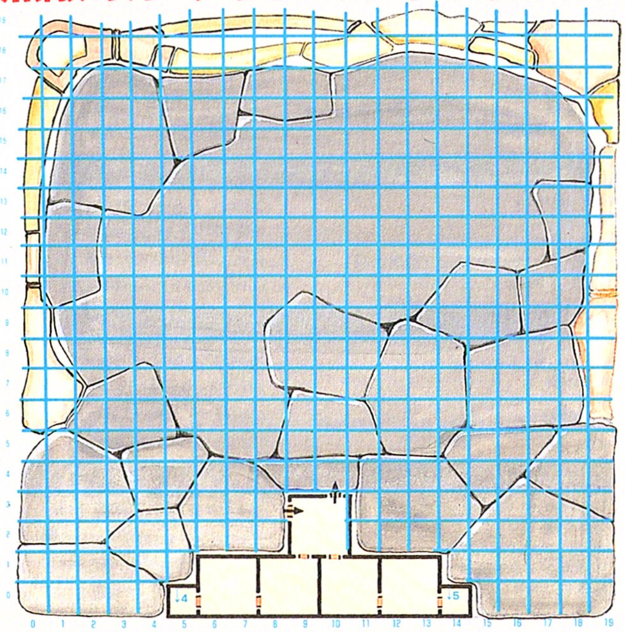


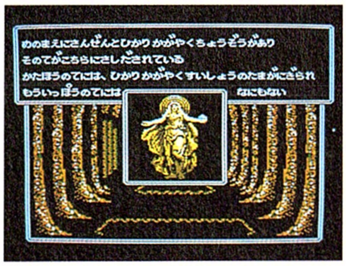
▲牙の教会の中でもあこぎな商売を続けるアブドル。タクシー料金を5000Gに値上げしただけでなく、25000Gも取ってアイテム販売をしている

無敵のル・ケブレスが守る最上階

6

▶マップ、と呼ぶにはあまりにも不明部分の多い6階。そこでマッピングする人への助言を少々。この階は入り組んでいるけどテレポートはないの





▲6階のあちこちに置かれている謎の像。その意味はキミの手で確かめてもらいたい

ついにやってきた6階は善悪共通のフロア。どちらのパーティもデルフやエンジェルを倒して水晶を手に入れていれば上ってくることができる。

さて、何の予備知識もなしにこのシナリオをプレイしてきた方の中には、「あとはル・ケブレスを探し出して倒せば、あの宝珠も手に入って終了だな」と考えている向きもあるだろう。そして、このマップ上の狭いエリアから出ようとした瞬間にそのル・ケブレスが出現して、思わずあせってしまうはずだ。とりあえず戦ってはみるものの、攻撃は全く当たらないわ呪文は完全に打ち消されるわで、恐らく全滅寸前にまでなるんじゃないだろうか。

ちょっと思い出してみよう。ル・ケブレスは宝珠の番人ではあるけれど、倒すべき敵とはいわれていない。この龍がパーティを宝珠を手にするに足ると認めてくれれば、何も戦う必要はないのだ。そのためにはあるアイテムが必要なんだけど…。善悪両パーティがここにきているのなら、もうその手がかりは持っているハズ。あとは少々頭をひねるだけさ！

ル・ケブレスさえパスすれば、あとはこの階をくまなく歩いて宝珠を探索するのみ。リルガミンの平和は目前だ。

GUIDANCE!

何かと秘めごとの多いウィズII。例えば前作では最初から選ぶことのできなかった職業に、ターボファイルから転送しないでもなれてしまうという事実。ちょっとばかり調べにくいあれこれを解明すべく、数歩ふみこんだガイダンスをお届けしよう。

ボーナスポイントの最高値は62！

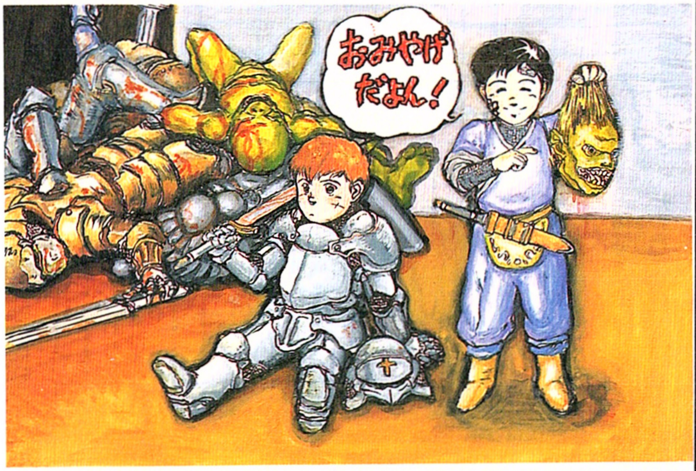
以前キャラクターメイキングの際のボーナスポイントがウィズIの最高値29を上回るかも知れないと書いたのだけど、それについて多数のレポートが寄せられてきた。結論からいえばIIでは



▲レベル１でオール18。逆に育てがいがないので、ついつい保存してしまうのだ

はロードはおろか、特性値オール17でなければ選べない忍者すら直接作ることができる。それもそのはず、今回の最高値は種族が人間の時の62ポイント、つまり全パラメータが18になるまで振り分けないと尽きない値が出てしまうからなのだ。ちなみにドワーフなら60、ホビットなら58が最大ポイントになる。その他の報告例では37が圧倒的に多かったようだけどね。

どうやらこれはＴ・Ｆを持っていない人への救済らしい。が、確率はとんでもなく低く、狙ってメイキングするくらいなら育てて転職したほうが多分早いだろう。あくまでオマケなのだぞ。

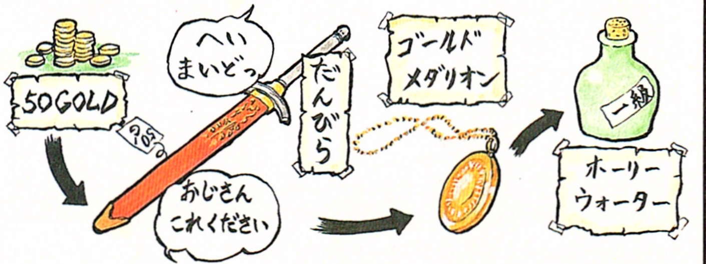


▲性格を中立に決定しない限り、なれる可能性のある超エリート・ロードと忍者。初期は伸び悩むクラスながらも、後々冴えを見せる特殊能力はただの戦士よりも魅力がある

迷宮各所に隠された重要アイテム類

Iでは鍵や置物など、特定の地点を通るために必要なアイテムがあった。IIもまたしかり、それも強敵が守っていたり売りつけられたり、他のアイテムと交換するなどの趣向が凝らされていたりする。それだけにそこそこ役にたつ魔法が封じ込められたものも多く、何度でも取れる魔除けや杖は全員に持たせても損はないだろう。

さて、ここに挙げた７種はそれぞれなくてはならない品なのだけど、そこで余談を一つ。本来パソコン版では迷宮のあちこちに正しい答が判らないと通れないなぞなぞがあった。ところがＦＣ版ではこの謎かけがなくなり、代わりにこれらのアイテムなしでは通れない場所に変わっているのだ。十字コントローラーで答を入力するのが面倒なのと、謎がムズカシかったせいかな。



表のみかた

英語名　Wizard's Staff
日本語名　魔法使いの杖
売却価格　売3,000
不確定名　英語／日本語　不確定名：Staff　杖
使用モード　USE：戦闘時
分類　Weapon　武器
魔法使い系の呪文を操るクラスにしか使用できない魔法の杖。身につけただけでＡＣが１下がるうえに、戦闘中に使えばモグレフがかかる。
使用可能クラス（紫色の職業が使用できる）　F | M | P | T | B | S | L | N

F=戦士　M=魔法使い　P=僧侶　T=盗賊
B=ビショップ　S=侍　L=ロード　N=忍者

Amulet of Air
空気の魔除け
売12,500
不確定名：Lapis Amulet／空色の魔除け
USE：戦闘時

Misc. Item／その他の品
ポレを撃退して宝箱を探ると手に入る。５階の（5、13）を通過するのに必要な他、これも壊れる危険があるけどダルトを唱えられるのだ。

F | M | P | T | B | S | L | N

Gold Medallion
金のメダリオン
売0
不確定名：Gold Medallion／金のメダリオン
USE：なし

特殊アイテム（装備できない）
３階の大広間中央部にいる修道士が剣士の魂こと段平と引き換えにくれる品。ただしこのメダル自体は直接役に立つものではないのだ。

F | M | P | T | B | S | L | N

Rod of Fire
炎の杖
売12,500
不確定名：Amber Rod／琥珀の杖
USE：戦闘時

Misc. Item／その他の品
５階でアブドルに25,000ゴールド払うと入手できる。４階（18、11）が通れる他、マハリトも使用可だ。キャンプを繰り返すと何本でも取れる。

F | M | P | T | B | S | L | N

Holy Water
聖水
売12,500
不確定名：Crystal Vial／水晶のビン
USE：いつでも

Misc. Item／その他の品
３階にある水たまりで、金のメダリオンと交換してもらえる。いつでもディアルが使え（たまに壊れるけど）、５階への階段の通行証になる。

F | M | P | T | B | S | L | N

Crystal of Evil
悪の水晶
売0
不確定名：Crystal of Evil／悪の水晶
USE：なし

特殊アイテム（装備できない）
４階のデルフが隠し持っている絶対必要アイテムのひとつ。６階に入れるようになるけど、これにもうひとひねり必要なのだ。Ｓ・Ｐに注意！

F | M | P | T | B | S | L | N

Staff of Earth
大地の杖
売12,500
不確定名：Silver Staff／銀の杖
USE：戦闘時

Misc. Item／その他の品
フィーンドが守っている２階のポレの部屋で見つかる品で、これがないと鞭を持った女性が通してくれない。壊れるけどマニフォも使えるぞ。

F | M | P | T | B | S | L | N

Crystal of Good
善の水晶
売0
不確定名：Crystal of Good／善の水晶
USE：なし

特殊アイテム（装備できない）
５階のエンジェルが守っている悪の水晶とは対の品。基本的には同じものだけど、悪が善の、善が悪の水晶のＳ・Ｐを使うと灰になるのだぞ。

F | M | P | T | B | S | L | N

MONSTERS!

登場するモンスター78種のうち、このデータ表になっていないのはいよいよ16種を残すのみとなった。今回はゲームクリアに関わるモンスターを除いた迷宮上層の強敵11種の完全図鑑。大天使に大悪魔、三船敏郎まで入り乱れての登場なのだぞ（本当）。

▶Priest of Fung（プリーストオブファング）

不確定名：Robed Man




8レベル以上

HP：8～40	ダメージ：14
特殊能力：P5	

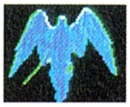
この迷宮で唯一5レベルの僧侶スペルを唱えてくる、牙の教会のラジカル坊主。多人数でバディを連発してくる過激さがたまらない。

5階の牙の教会エリアに出現するプリーストオブファング以外は、今回のモンスターは全て最上階に登場するものばかり。さすがにこの連中相手には、5階まではほとんど無敵を誇ったマカニトの呪文も一切効果がない。正攻法でいくしかないわけで、単純にデータを見る限り恐しく強そうなヤツもいるんだけど、実は前衛さえしっかりしていればそれほど苦しい戦いにはならないのだ。というのもIIには極端にACが低かったり、ほぼ完全に呪文を無効化にするモンスター（Iのウィル・オー・ウィスプやグレーターデーモン）がおらず、最強クラスのアークエンジェルやデーモンですら3回に1度はモンティノなどの呪文がかかってしまう。さらに1～2匹しか出現しない敵が大半なので、戦士たちがカシナートの剣以上の武器を手にしていれば遅くても2ターンで全滅させることができるのだ。キャラクターのレベルが13にもなれば、まず危険はないんじゃないかな。また、この連中はいい品を持っている確率が高いぞ。

MO——魔法使いの呪文・レベル	[吸]——エナジードレイン
PO——僧侶の呪文・レベル	[炎]——ブレス
[毒]——ポイゾン	[呼]——仲間を呼ぶ
[麻]——パラライズ	[無]——呪文の無効化あり
[死]——クリティカルヒット	

▶Archangel（アークエンジェル）

不確定名：Radiant Figure

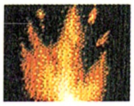
8レベル以上

HP：70～80	ダメージ：24
特殊能力：M5／P4／[麻][呼][無]	

大天使、なんだけど天使の9階級では下から2番目らしく、お供のセラフのほうが最高位。ま、分類の一例ですが。善に属する強敵ね。

▶Archdemon（アークデーモン）

不確定名：Fiery Figure

8レベル以上

HP：70～80	ダメージ：24
特殊能力：M6／P4／[呼][無]	

麻痺攻撃がなく魔法使い系呪文が6レベルの他はアークエンジェルと同パラメータの悪魔。呪文無効化が甘く、手軽に増殖稼ぎができる。

▶Cyclops（サイクロプス）

不確定名：Giant




8レベル以上

HP：68～84	ダメージ：40
特殊能力：[無]	

シシリー島に棲んでいたという、ギリシャ神話であまりにも有名な単眼巨人。大した能力はないものの、+2程度の武器だと苦戦する。

▶Firedrake（ファイアードレイク）

不確定名：Dragon



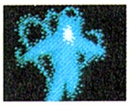

8レベル以上

HP：10～80	ダメージ：56
特殊能力：[炎]	

イギリスに伝わるドラゴンの一種で、温度差の激しい雲の衝突から生まれるという。そのわりに恐竜のようだが。ブレスは強烈だぞ。

▶Ghast（ガスト）

不確定名：Unseen Entity

アンデッド

HP：10～30	ダメージ：18
特殊能力：[麻][吸]	

名前も見た目もゴーストに似た不死怪物。だけどこちらがちょいと強い。アンデッドにしては経験値が高く、ディスペルに悩むところ。

▶Giant Mantis（ジャイアントマンティス）

不確定名：Giant Insect




8レベル以上

HP：10～60	ダメージ：24
特殊能力：[死]	

小首をかしげたポーズが愛らしい巨大カマキリ。忍者でもないのにクリティカルヒットをスパッと繰り出してくる。経験値はオイシイ。

▶Hydra（ヒドラ）

不確定名：Large Snake



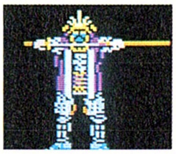

8レベル以上

HP：11～77	ダメージ：42
特殊能力：[麻]	

ヒュードラとも呼ばれる、これまたギリシャ神話のメジャー怪物。本家は9本首でかなりしぶといものの、これは7本であっさり死ぬ。

▶Mifune（ミフネ）

不確定名：Man in Armor




8レベル以上

HP：35～85	ダメージ：40
特殊能力：[無]	

アメリカ人がブルース・リーを日本人だと思っているのは知っていたが、三船敏郎を侍の身分の一つだと思っていたのはショックである。

▶Venus Man-trap（ヴィーナスマントラップ）

不確定名：Strange Plant




8レベル以上

HP：8～24	ダメージ：28
特殊能力：[毒][麻][無]	

食虫植物が巨大になった魔法植物で、その名の通り人喰い草だ。6階にしてはHPの少ないヤツなので、前衛さえ健在なら恐くもない。

▶Xeno（ゼノ）

不確定名：Slimy Thing




8レベル以上

HP：10～60	ダメージ：30
特殊能力：[石][呼]	

6階の像の一つを調べると必ず出現する謎の化物。もしかして物体Xなのかも。それはさておき石化攻撃は相変わらず脅威だ。警戒。



Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

??????
E.P.

??????
E.P.

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

ウィザードリィIIが出て、ずい分たった。その時間を利用してみっちりデータつくっちゃった人たちが今号は目立った。竹下内閣の支持率は、ボーナスポイント5の出る確率よりも低いのか？　このへんがじつに新鮮な驚きなんだなあ。これから買う人、まだネタはいっぱいあるよ。投稿を待ってる。

I-77 ボーナスポイントの統計学

●……………（前略）……………

とゆーわけで、全く偽りナシ！　のキャラクターメイキングの統計をとって遊んでみました。すべて、ドワーフ(good)でのものです。調査回数600回。

ボーナスポイント	回数	%
5	111	18.5
6	119	19.8
7	117	19.5
8	110	18.3
9	113	18.8
15	8	1.3
16	6	1.0
17	6	1.0
18	3	0.5
19	6	1.0

ボーナス5～9は20%弱で均等に出る様です。15～19はおよそ1%ずつ。ということは20～30回やれば侍は作れるわけですよね。さて、上記の回数は合計599回になっています。じつは1回とてつもないボーナスが出ました。何と37ですよ。37！　喜んでLordをつくりました。(0.16%の確率!!)さあ、これからが楽しみ。

（山口県・ＳＬＹ）

ボーナスポイントの投稿が多いなか、努力が実って見事採用。ご苦労であった。ところで、噂の超ボーナスポイントだが君の結論、0.16%は統計学上正しいとはいえないが、まあそんなものか、という気もする。37だけじゃなく60とか62とかも出るので、その分布もわかったら最高ね。でもめんどくさそうだから試さなくていいよ。

Q-78 モンティパイソンをチェックだ

ウィザードリィ友の会のウィザードリィフリークのみな様におすすめするビデオを紹介します。

KING VIDEOから出ている『モンティパイソン・アンド・ホーリーグレイル』です。この映画は、アーサー王伝説をモンティパイソンの面々がギャグ大パロディにしちゃっているムチャクチャな映画です。その映画の中に出てくる凶暴な怪物？がいるんですが、なんとそれがウサギなんです。そうです！このウサギこそウィズIに出てきたボーパルバニーなのです。ちゃんと映画の中でも鋭い前歯でクリティカルヒットするんです！　そしてその凶暴なウサギを倒すために使う聖なる手榴弾というのがパソコンで出ている『ワードナの復活』でアイテムとして使われています。作者のロバート・ウッドヘッド氏もこの映画を見たのでしょうネ。とにかくＲＰＧファン、ウィズファン必見です！

（千葉県・赤池敏康）

鋭いチェック！　2月23日の深夜、赤坂見附の喫茶「マイアミ」で手塚一郎氏も同じことをいっていた。アイデアの元ネタ探しは、今、ゲーム界の新しい波!!





L-79 ボルタックの秘めたる能力

ドワーフであるボルタックの経営しているボルタック商店に、呪いのかかった商品を売ると、商品リストに入らないのはみんな知っていることと思います。でも、何故、呪いがかかっているか、否かをわかることができるのでしょうか？　ビショップでさえ、それを判断するのは無理なのです。

それから、ボルタックに識別してもらうことがありますが、ボルタックは、失敗することはないのでしょうか。もし、ボルタックが呪いがかかっているかがわかり、識別に失敗することがないなら、是非ともパーティに入ってもらいたいものです。

（京都府・徳川家安）

ボルタックで売れない呪われた商品は、①川に流してる。②裏ルートで魔物に売ってる。③代々木の「ファイナルファンタジーの店」で売っている。のうちどれでしょう？

I-80 アークデーモンのやることなすこと

グレーターデーモン同様、ウィズIIでもたくさんの方々がお世話になったと思われるアークデーモンについてのデータです。モンティノ（マハマンを使用しなくてもよい）で呪文を封じて、前にも掲載されたように、アークデーモンが唱えた呪文の回数などを、調べてみました。なお、特殊攻撃はありません。

最終ターン	152
召喚回数	168
攻撃回数	34
召喚成功率	約60%

ハリト	33回
カティノ	8回
ディルト	23回
ソピック	45回
マハリト	57回
モリト	17回
ダルト	41回
ラハリト	92回
マダルト	82回
ジルワン	38回
バディオス	60回
モンティノ	58回
バディアル	21回
総計	574回

集団魔法によって受けるダメージ(もちろん魔法を封じていなかった場合)

最大	12790HP
最低	1811HP

（北海道・MIFUNE）

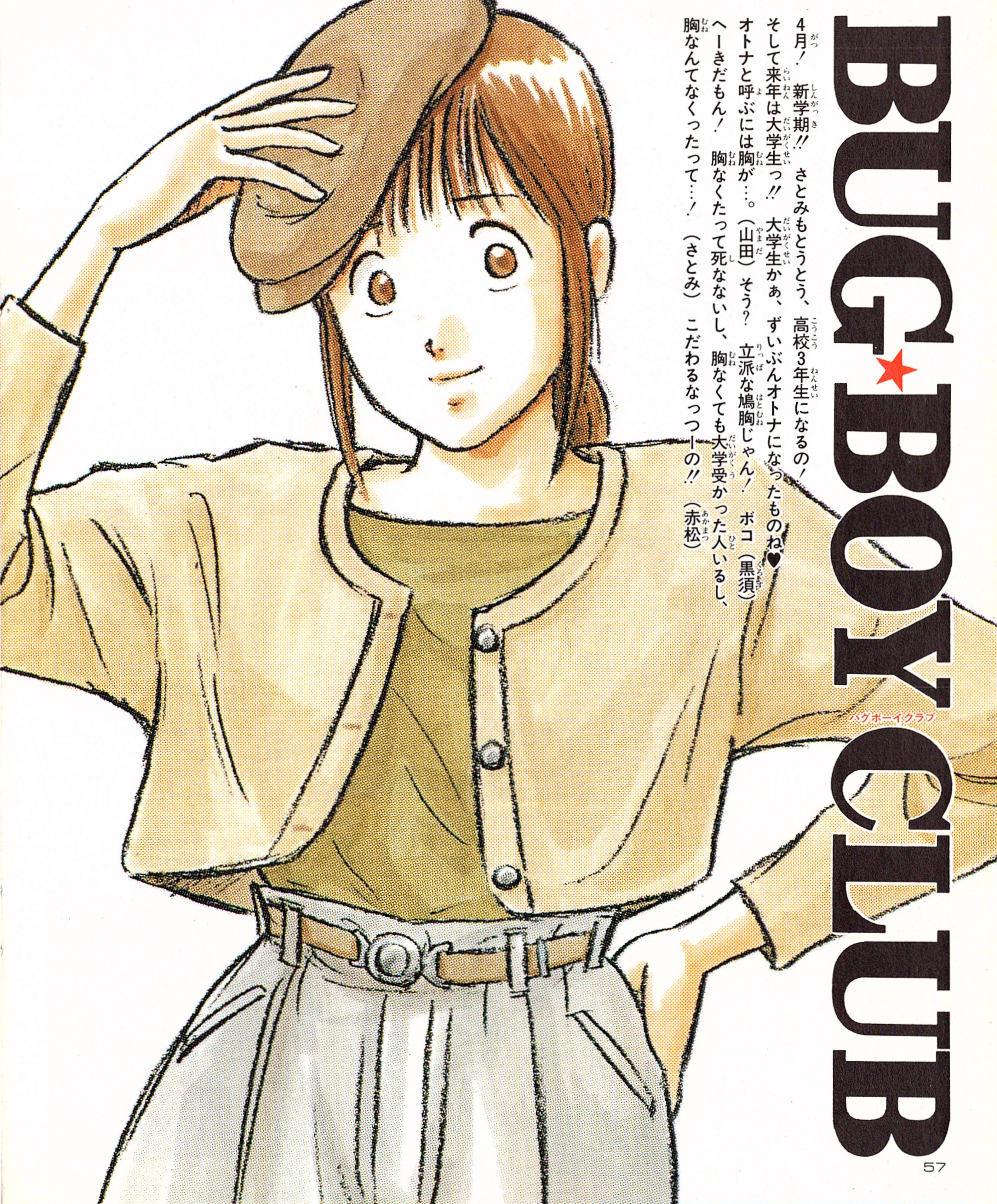
さすが常連。データの裏ヅケで追りまくられっぱなし。

Wizardry

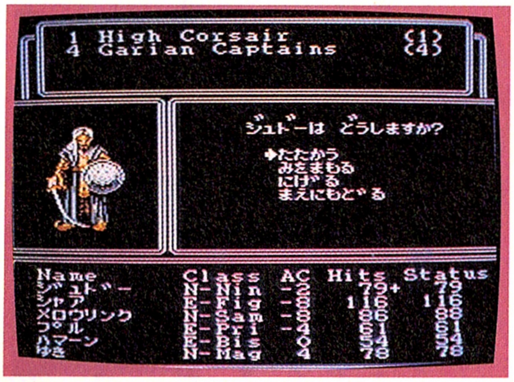
BUG☆BOY CLUB

バグボーイクラブ

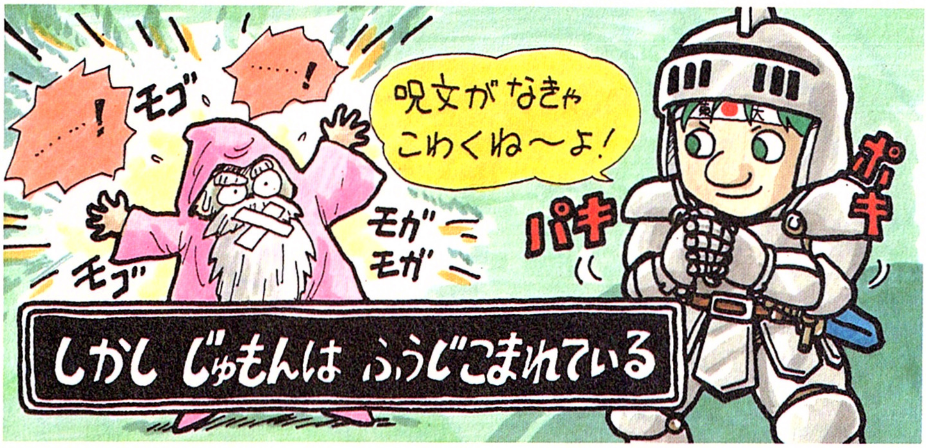
4月！　新学期!!　さとみもとうとう、高校3年生になるの！
そして来年は大学生っ!!　大学生かぁ、ずいぶんオトナになったものね♥
オトナと呼ぶには胸が…。（山田）　そう？　立派な鳩胸じゃん！　ボコ（黒須）
へーきだもん！　胸なくたって死なないし、胸なくても大学受かった人いるし、
胸なんてなくったって…！（さとみ）　こだわるなっつーの!!（赤松）

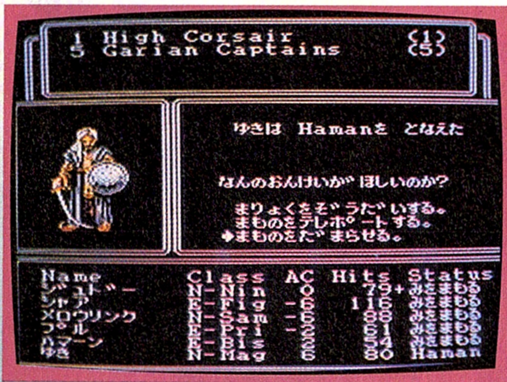


5 完璧!! モンスターの呪文封じワザっ!!

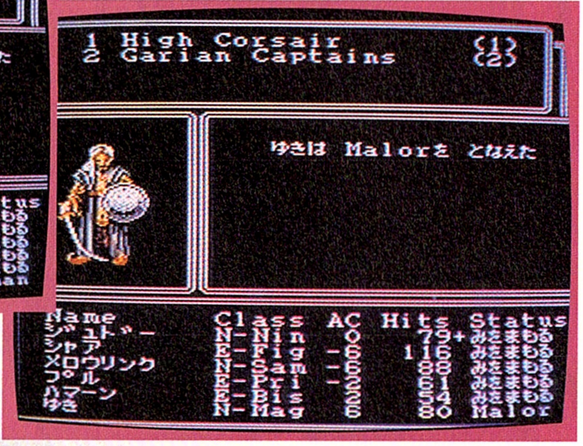


❶⬆メイジ、サムライ、ビショップの誰でもかまわない。〝ハマン〟と〝マロール〟の呪文を覚えたら、呪文攻撃をする敵に会おう!!





❷⬅1ターン目に〝ハマン〟を唱え〝まものをだまらせる〟の効果を選ぼう。この時点でレベルが1下がるけど心配はいらない!!

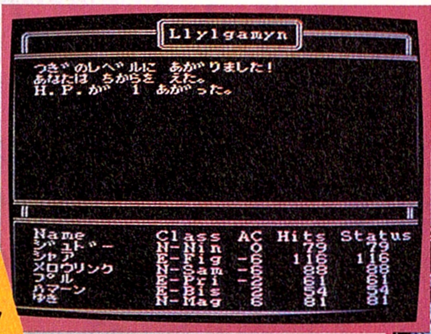


❸➡2ターン目に、〝マロール〟の呪文を唱えて戦闘をぬける。失ったレベルは馬小屋にいって回復させようっ!!

ウィザードリィII

お得技 神奈川県・かすみちゃん

でたぜ、でたぜ超大技!! な〜んとリセットを押すまで、敵の呪文を封じ込めたままにしちゃうとゆー驚きのワザなのだっ!! 〝ハマン〟と〝マロール〟の呪文を使えるキャラクターがいれば、いつでもどこでもできちゃうぞっ!! この技を使って経験値をどっさりカセぐ方法がある。アークデーモンやアークエンジェルに、どんどん仲間を呼ばしてイッキに倒せばイイのだ。呪文攻撃をしてこないアークデーモンなんて、クリティカルヒットのないニンジャみたいなもの!! 経験値かせぎにはもってこいだ!



❹⬅レベルを回復させたらまたすぐ冒険を再開するのだ。さあ、ダンジョンに入ってみよう!! とてもイイことがあるぞ!!

❺⬇ナントすべての敵が呪文を唱えられなくなっているぞっ!! リセットを押さない限り、ず〜っと有効だからどんどん進めっ!!



5 スーパーバグにはソフト5本
お口あんぐりビシバシ技にはソフト5本のプレゼント。もっとすごけりゃ10本だっ!!

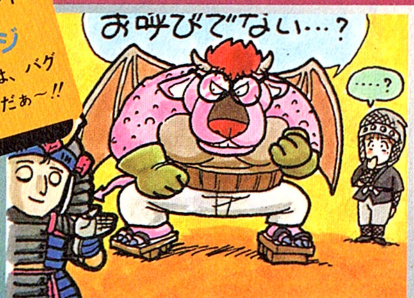
3 ハイパーバグにはソフト3本
スカッとさわやかハイグレード技にはソフト3本。アスキースティックでもOKだよ。

2 すぐれた技にはソフト2本
小技だろうと技は技。すぐれた使える技ならリッチに2本プレゼントしちゃうぞっ!!

1 ふつうの技にはソフト1本
なさけなくても使える技、楽しめる技ならなんでもOK。ソフトを1本プレゼント!

おまぬけ技でも特製バッジ

おまぬけな技を送ってくれた人には、バグボーイ特製のバッジをプレゼントだぁ〜!!

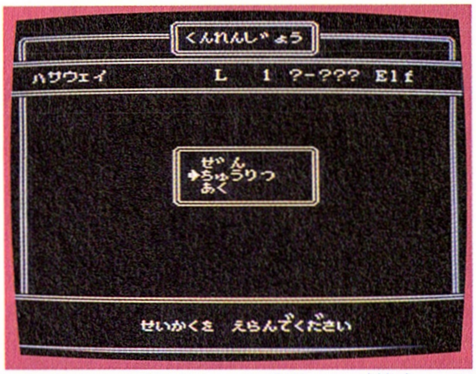


ええっ!! シーフがデュマピック!?

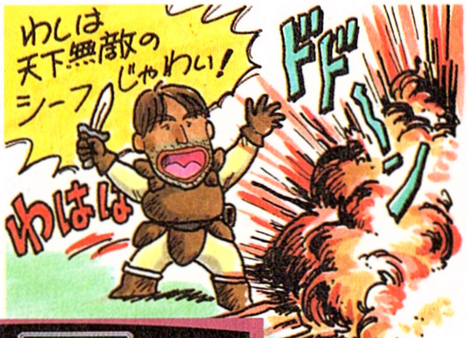
ウィザードリィⅡ

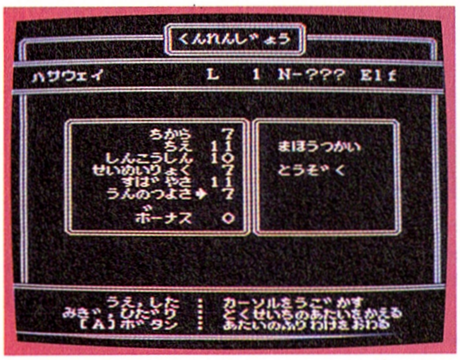
お得技　東京都・小湊智也

パーティーが命がけで手に入れた宝箱の罠を解除することが専門…と思われていた盗賊。ところが、そんな常識を覆す大ドンデン返し技が発見された！盗賊が"マカニト"などのメイジ系の呪文を使えるよーになっちゃうのだ!! ただ、本来の魔法使いよりも呪文を覚えていく段階がずっと遅くなってるぞ！

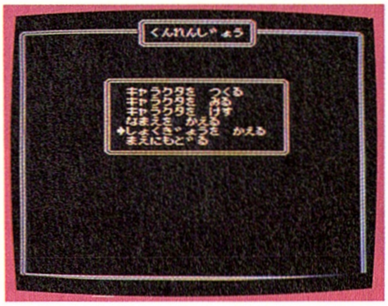


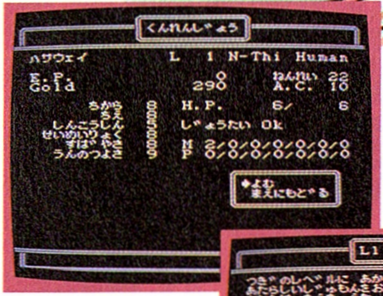
❶⬅まずは、訓練場へいって、キャラクターをつくろう。種族はなんでもイイけど性格は"中立"か"悪"!!





❷⬅"ちりょく"と"すばやさ"の特性値が11以上になるようにボーナスポイントを振り分けよう！

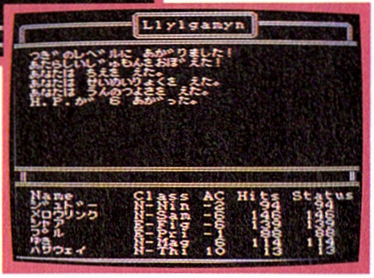




❸⬅職業を"まほうつかい"に決定したら、訓練場を出ずに"しょくぎょうをかえる"にする。ここで、いきなり"とうぞく"に転職させて、冒険に連れていこう！

❹⬅レベル１の状態では、ワナはずし専門のいつもと変わりない盗賊なのだ！

❺⬇レベル２になると、魔法使いの呪文を覚え始めるよーになるぜいっ!!



ゼニー増殖のPW発見

ファミコンジャンプ

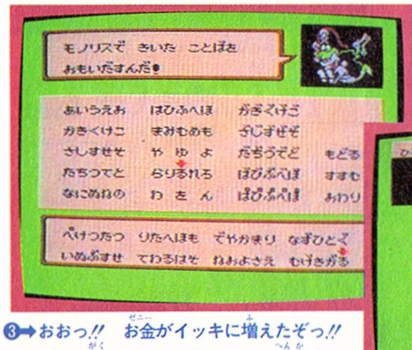
お得技　神奈川県・根岸伸一郎

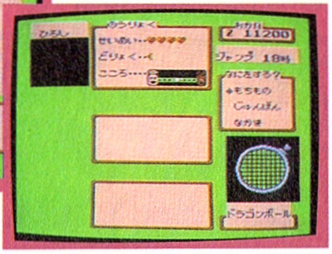
『ファミコンジャンプ』って、けっこーお金を集めるのが大変なんだよね。でも、もう大丈夫。敵と戦わずして、しこたまお金が入ってくるワザがコレだっ!!



❶⬆お金が少なくなったら近くのモノリスでパスワードをとろう!!

❷⬅前から11文字目と12文字目を入れかえてコンティニューすると!?





❸➡おおっ!! お金がイッキに増えたぞっ!! アップする額はパスワードによって変化する！

DBはもういらない!!

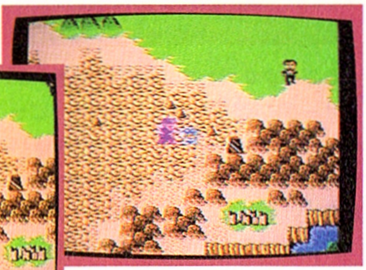
ファミコンジャンプ

お得技　岩手県・大森直行

ドラゴンボールで死んだ仲間を生き返らすことができるってのは知ってるよね。だけど、ボールを７つも集めるのはヤダっ!! なんて人もきっといるはず。そ〜んなときに使ってほしいのがこのワザ。パスワードコンティニューで、死んだ仲間が見事に生き返るぞっ!!



❶⬆ぐえっ!! 抜作先生が死んでしまった!! ドラゴンボールを７つも集めるのはツライ!!





❸➡コンティニューでゲーム再開。なぜか死人が生き返ってるのだ!!

❷⬆仲間が死んだまま、モノリスでパスワードを聞こう。で、リセット!!

BUG★BO

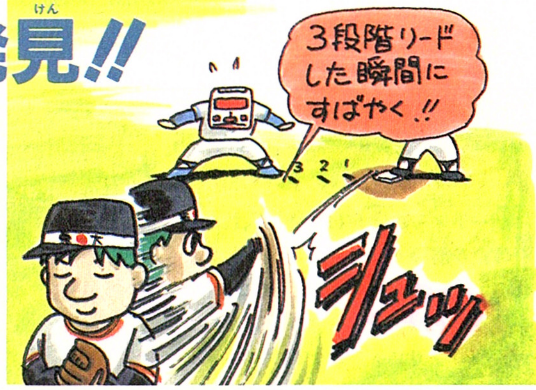
3 ペナントレース必勝法を発見!!

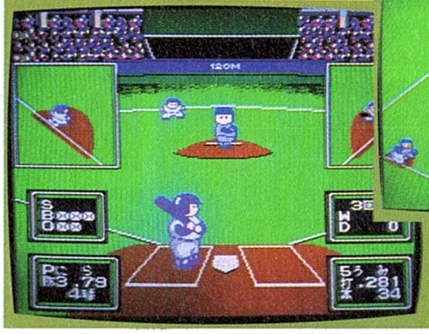


①➡相手チームの攻撃になったら、わざとフォアボールかデッドボールにしてしまおう!!



②⬆2塁にランナーがいるとき、打者にまん中低目のボール球を投げる

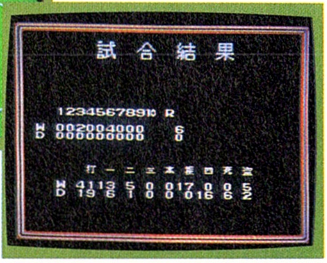




③➡すると、どんなに足の遅い奴だろうと2塁ランナーのリードが大きくなるぞっ!!



④⬅ランナーが3歩リードしたら、すかさずけん制球を投げよう!! 確実にアウトにできるぞ。あせって1塁や3塁に投げないよーに注意して!



⑤➡①〜④をくり返して、2塁ランナーを刺し続ければ完封試合もラクラクできるぞ!!

がんばれペナントレース

お得技　大分県・山口正明

『がんペナ』のペナントレースモードは、選手を育てていくとゆー過程がとても楽しいね。でも、初期段階では、チーム全体のレベルが低いから試合に勝つのもひと苦労。な〜んて悩んでる人にオススメしちゃうのがこの技。パーフェクトゲームだってラクチンだぞ!

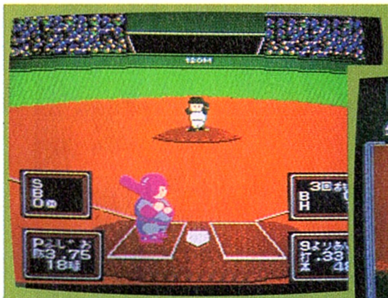
2 よりあいが250km台の豪速球ビュッ!!



①⬅ペナントレースモードのコンティニューで下のパスワードを入力しよう!



②⬇キミのチームは"BRAINS"なのに"DONUTS"のよりあいが!



④⬅打率、ホームラン数ともに"DONUTS"の4番よりあいと同じデータ!!



⑤➡リリーフには、もうひとりバグりのよりあいがいるぞ!! 先発が弱っても大丈夫っ!!

がんばれペナントレース

パスワード技　和歌山県・寺前貴史

Cリーグを代表する選手よりあいが、Pリーグに登場するぞ。しかも、ピッチャーにコンバート!! 姿かたちはバラバラだけど、豪速球や超スローボールを投げられる。このパスワードは、「Rテほかき　LXVタタ　か3ゆへた　メめメあね　YJセDB　モシヌヌホ　ソAそそハ　クヒツ5サ　エU」



③⬆投手よりあいがバグって登場。Ⓐボタンで投球するけど✚キーは全然きかない!!



3 複製人間で最強チーム!!

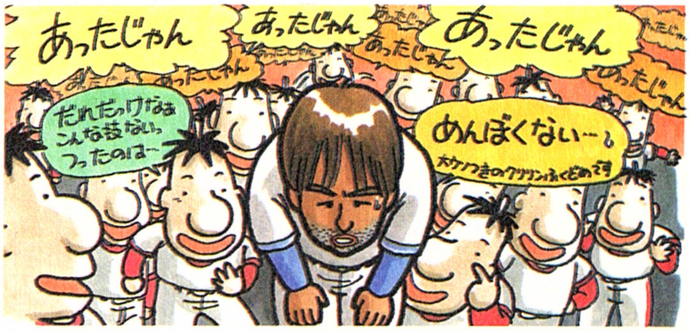
がんばれペナントレース

パスワード技　京都府・夏目久史

以前、『燃えプロ』にもあった同選手増殖ワザが『がんペナ』でも発見されたぞ!! 自分のお気に入りの打者を1～8番まで並べられるし、投手も全員同じ選手にすることだってできるのだ。これこそゲームならではの夢の球宴とゆーもの。キミはどの選手を複製する？

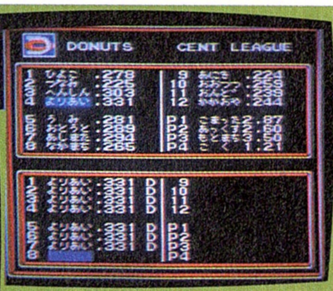


❶←まず、オールスターモードを選ぶ。1Pでも2PでもOK





❷➡Ⓑボタンを押したままⒶボタンでCまたはPリーグを選択



❸⬆好きな選手を自由に選ぼう。同じ選手を何人でも選択できるのだ!!



❹⬇1番～8番まで"よりあい"とゆー超強力打撃陣!! パワフル！



❺⬆ブルペンで投げてるのは、全員"こく"。去年のMVP男がこれだけいれば必勝だね！

2 珍味。野球ゲームのS・M

がんばれペナントレース

お得技　三重県・南野唯男

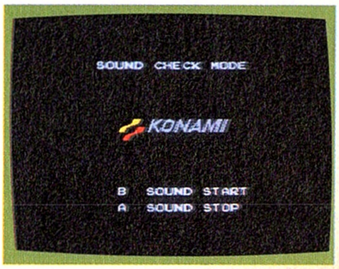
早くも『がんペナ』のサウンドチェックモードが発見されたぞ!! "プレイボール!!"のかけ声から、チーム応援歌まで『がんペナ』に出てくる全部の音が聞けちゃうんだ。目を閉じればキミの部屋はもう野球場!?



❶←PRMかEMで、コンティニューを選択する



❷➡パスワード入力画面で"S"とだけ入力っ!!



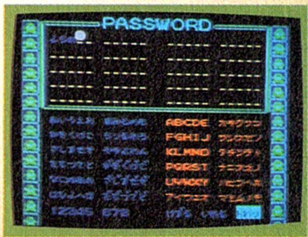
❸⬆サウンドチェックモードでは、16の効果音と23の音楽が✚キーの上下で選べるぞっ!!

2 一瞬にして日本一獲得！

がんばれペナントレース

パスワード技　茨城県・鳴海恭子

3文字のパスワードを入力するだけでペナントレースモードのエンディングが見れるぞ。人の名前がパスワードになってるみたい…。



❶←パスワード入力画面で、"ふらの"と入力してみよう



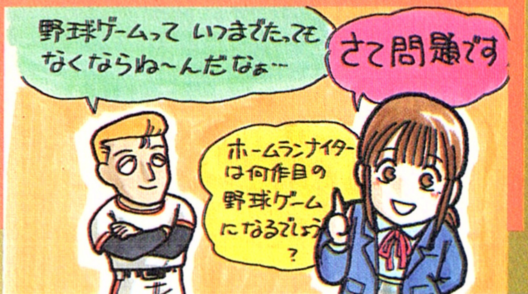
❸⬆しばらくすると、スタッフ紹介のデモが現れるぞ！



❷←日本一になったときに出る"ビールかけ"が見れるのだ!!

次号のお題 ホームランナイター

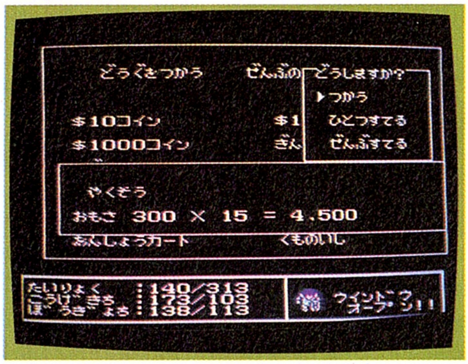
『がんばれペナントレース』に続いて発売された、今年期待の野球ゲームなのだっ!! 1打席ごとに打率が変化していくとゆー、新システムのゲームだぞ。今回の『がんペナ』みたいな、対COM必勝ワザから、おもしろバグワザまでなんでもOK!! "来るハガキは拒まず、送るソフトは惜しまず"がBBCの標語!!

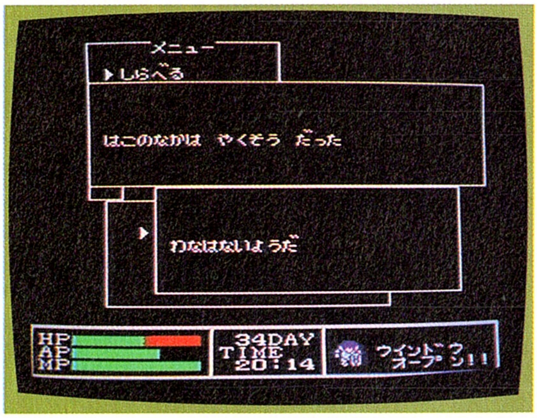


BUG★BO

3 薬草が127個あれば怖いものナシ!!

①➡お金を15000$ためて、薬草を15個買おう。天空のお城の倉庫でもらってもイイ





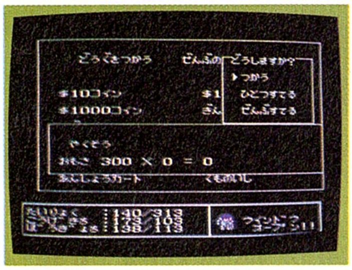
②➡失われた宮殿の3Fに薬草の入っている宝箱があるので“しらべる”コマンド実行。15個以上は持てないはずだけど

ハイドライド3

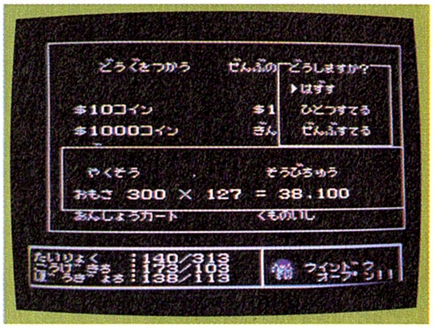
お得技　静岡県・柏崎亘宏

MPを回復させてくれる薬草は、冒険には欠かせないアイテム。たくさん持っていたいとゆーのは誰でも思うコト。15個までしか持てないってのは、ちょっとクヤシイよね。ところが、このワザを使うとどーゆーわけか薬草が127個に増えちゃうんだ。これだけあれば、宇宙や異次元世界へいってもMPの残量を気にせず余裕で戦えるぞ!!





③⬆“どうぐをつかう”コマンドで薬草をみると0個になってる。しかも装備中だって!?



④⬅薬草を1個はずすとイッキに127個に増殖するぞ!! 1個につきMPが20回復

2 ジョークをいうアイテムだ!!

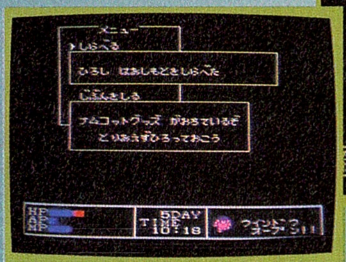
ハイドライド3

お得技　北海道・姫乃樹みか

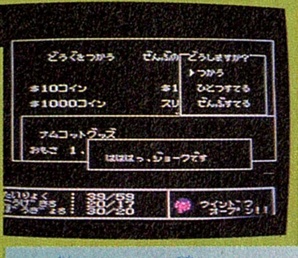
ナムコらしい〝オアソビ精神〟あふれるアイテムが発見された!! まぁ、どーってことないものなんだけど、使うとヘンな言葉を連発するのだ。戦闘に疲れたときの清涼剤にゼヒ試してみよう。このほかにも、水の城の宝箱の中にジョークアイテムが入っているぞっ!!



❶⬅まず、ハーベルの塔の3Fへいって、左上部を調べてみよう。吸血鬼には注意!!

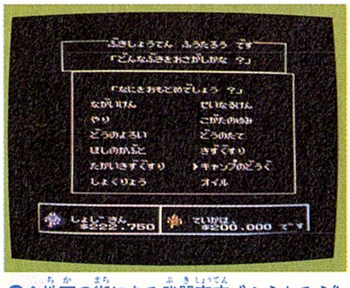


②➡ナムコットグッズとゆーミョーなアイテムが手に入るのだっ!!



③⬆重さは1000g。使うとジョーダンしかいわないが売ると5000$以上!

1 一夜明けたらリセットポン!

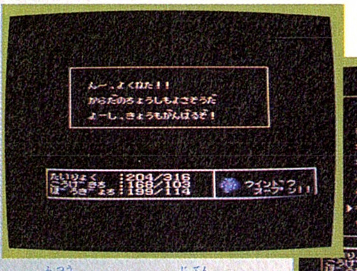


❶⬆地下の街にある武器商店“ふうたろう”でキャンプの道具を買おう。なんと20万$!!

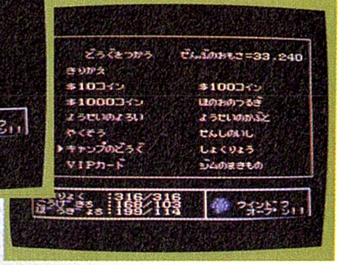
ハイドライド3

お得技　神奈川県・モアイマン

いつでもどこでもセーブができちゃう〝キャンプの道具〟。普通は1回使うとなくなっちゃうけど、このワザで永久に使えるよーになるのだ。せっかく高いお金を出す買い物。一夜にして消えちゃうハカナイ夢を、一生使える耐久品に変身させてハッピーき・ぶ・ん!!



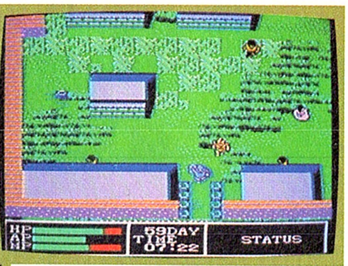
②⬆普通はセーブした時点で、なくなっちゃうアイテムなんだけど……



③⬅朝になったらリセットっ!! キャンプ道具が復活してるぞ!!

2 音楽モードの小屋見っけ!

ハイドライド3
お得技 兵庫県・福田和彦

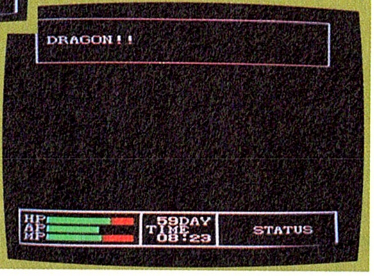


①➡エンディングのあと、コンティニューで再スタート!! 必ず森の街にいるぞ



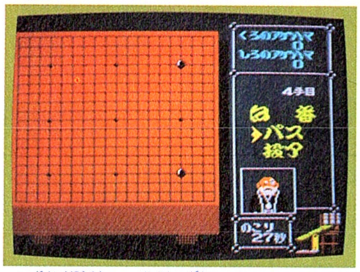
②⬅地下の街にいって、宿屋"ラックイン"の左隣にある小さな家に入ってみようっ!!

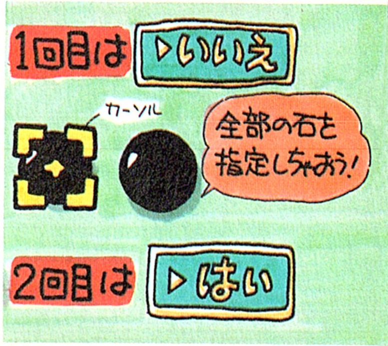
③⬇サウンドモードは全15曲。Ⓑボタン以外で曲を選択。Ⓑボタンで街の画面に戻る!



やったね♥ エンディングを見たあとにも、まだお楽しみがあったのだ!! それも、なんとサウンドモード。RPGって、こーゆーモードが少ないだけにとてもウレシイね。曲のタイトルも表示されて2重のヨロコビ!

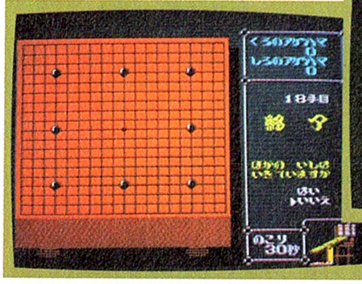
1 コレでキミも本因坊獲得!





①⬆本因坊戦で、自分の番になったら"パス"をくり返そう。COMはホシをうめる!

②⬇終了したら、判定の質問にイイエと答えて全部の黒石を"死に石"に指定しよう!



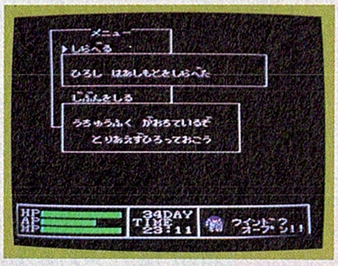


③⬆黒石の数だけ白のアゲハマとなるので、トーゼン白の勝ちなのだ!!

早打ちスーパー囲碁
お得技 鹿児島県・市川三千男

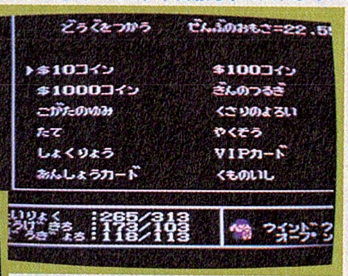
本因防戦で勝ち進むのって超ムズカシイよね。COMは早打ちだは、こっちの持ち時間は少ないはでゆっくり考えるヒマがないのがツライトコ。で、何度トライしてもCOMに勝てないキミに、秘伝のワザ(?)を教えちゃおう。誰でも確実に最高位の本因坊になれるのだ!! 防衛戦だって楽勝だぜ!!

今号の おまぬけ ちゃん

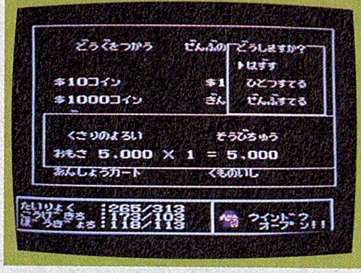


ハイドライド3
おまぬけ技 山梨県・坂本文史

①⬅まず、湖の中から現れる失われた宮殿へいこう。2階へいってレーザーバリアの動力スイッチを切ったら、宇宙服を手に入れよう!



②➡なんのヨロイでもかまわないから装備したまま、手に入れた宇宙服を捨てちゃおう。左下の修正防御値が下がるぞ!!

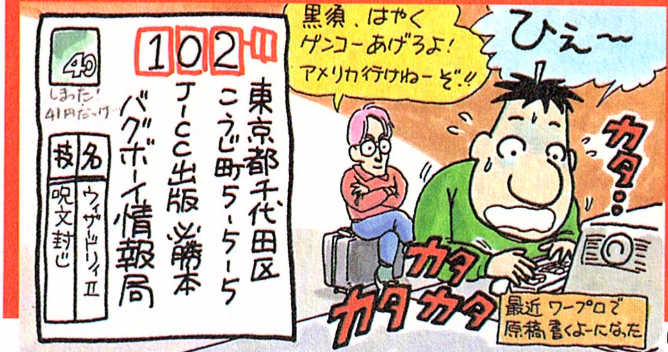


③⬆宇宙服を捨てる前と同じヨロイを装備してるのに不思議。装備し直せば元に戻るよ!!

アイテムを捨てちゃうと、修正防御値が減っちゃうとゆーとんでもないおまぬけ技だぞ!! 修正防御値ってのは、防具を装備した状態の防御値のこと。防具をはずさない限り、値が減るなんてことは絶対ありえないのだ。宇宙服は捨ててもまた取れるから試してみて!

おハガキちょ〜だいっ!!

ひえ〜、もう4月になってしまったぁ!! つい、この前新春かくしゲー大会を見たと思ってたらっ!! いやはや月日の流れは早い…なんていってる間にワサワサ新ゲームが発売される今日この頃。てなワケで、新鮮でおいしいウラ技を発見したら、びしばしどしどしハガキを送ってくれ!



FNNの効能を信じてください。

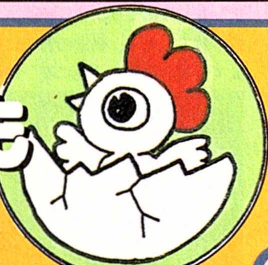
FNN



こんにちは、最高のお笑いを満載した人気の投稿ページです。今回も待ちに待ったお笑いを引き連れて来ました。読むほどに楽しくなる秘密をご自身でお確かめください。

ほんとにいないのかなあ?

いくらなんでもいないだろ!!



★男のくせして女のフリをして投稿する**紀貫之**なヤツッ! by LV203忍子

神奈川県・LV203 忍者

♨女のくせして男のフリをして投稿するオスカル様なヤツもいるよ。

★自転車で**手信号**を出してまがるときいるヤツ。

神奈川県・JAR

♨路上の無法者、ケッタ野郎にそんな律気なヤツはいないって! そういえばウィンカー付きの自転車も最近見かけないよなぁ…。

★必勝本をえっちまんがで**サンドイッチ**にして買うヤツ。

長崎県・梅本千代子

♨お父さんは必本をそんな恥ずかしい本に育てた覚えはないぞっ!

★外来語を**正確な発音**で言う奴!

福岡県・らりほーCAT

♨山口美江とかケン=トーヤマとかマイコー富岡のことですか。あと「ハーイ、ジャック」でおなじみ大橋巨泉とかもいるよなっ!

★パチ夫くんに**玉のくせに**対して「こいつなんで奥さんがいるんだ!」と怒るすばらしいN。

滋賀県・山さん

♨人の家のことにまで口を出すなよ。ヨソはヨソ、うちはうち。

★**高給取りのゲーマー**

愛知県・山口寛憲

♨かつていたじゃん、伝説の人が。

★赤松さんと**デュエット**をカラオケでしたことがあるヤツ。

♨フッ。そんなヤツは星の数と同じくらいいるよ。石橋貴明と同じ誕生日を誇る赤松さんは、とんねるずの曲が大好きなんだよな。まさに、恐怖カラオケ男。カラカラ。

★体育の授業で、準備体操でもはりきる**松本典子**なヤツッ!

兵庫県・セクシースマイル浅香唯

♨それにつけても石野陽子のやる気のなさっ! 茶色い髪にうっすらと残るアイドルのプライドだね。

★**おたく**と呼びあうパンチ関係のおにーさん。

岐阜県・多治見北高

♨彫り物は『ラムちゃん命』かな?

★学校の**半田**をとかして、メタルスライムを技家で、つくっちゃうヤツッ!!

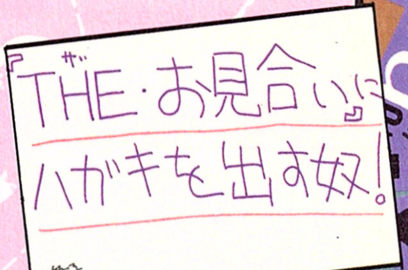
茨城県・ヘッドロトト

♨形がうまくいかなかったら、ぐちゃぐちゃにしてはぐれメタルだ!

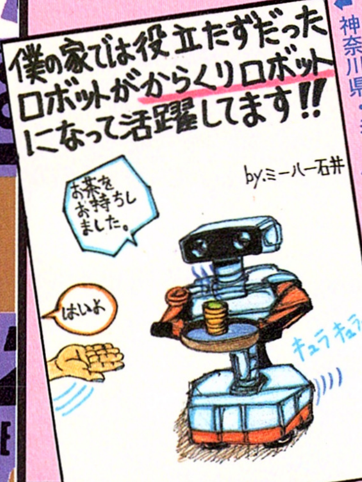
★さとう(佐藤)なんて名字よねっ!! **塩**は甘いっ! やっぱ

福島県・塩貴史(本名)

♨珍名さんコーナーじゃないって。



↑神奈川県・かるなばる

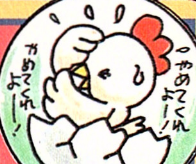


←神奈川県・ミーハー石井

投稿人が考えた企画コーナー

いくらなんでもやめてくれ

企画考案者/北海道・のび太のび



●ノーメークの黒柳徹子。

福井県・天才軍師

♨風のウワサに、ノーメークの松任谷由実氏は単なるハニワだと聞いたことがあるけど。女は魔物だ。

●ブスなふたご。

岐阜県・サンダーヒロ

♨まさにブスのステレオ攻撃っ!!



➡兵庫県・本山明彦

愛とお笑いの一時を過ごしましょ！

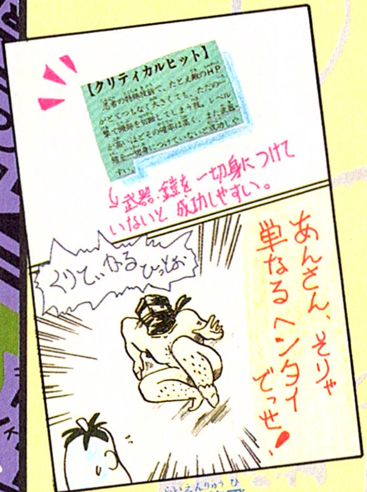
へんなもの発見伝

優秀



神奈川県・若林りりす

♨キャハハハッッヒーヒー。きっと経営者が日系人なのよ！ それに車が150ドルで売ってるなんて、近くのスーパーみたいでステキよねっ！



大阪府・雷炎龍飛

♨キャーッ！ これじゃ誰だって驚いてクリティカルヒットされちゃうよぉ！



徳島県・ゾーマ

♨きゃはは。あっいけないっ、つい笑っちゃった。お給料下がっちゃう～！

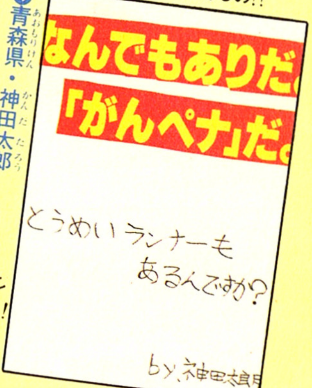


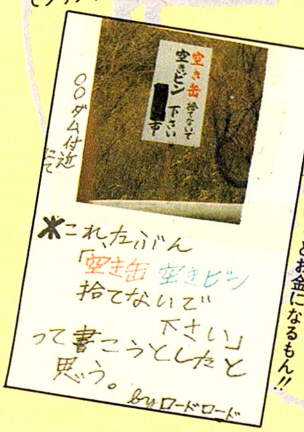
大阪府・品川玉蘭

♨この人こそ真の食通。食べものにかけては、誰よりもウルサイのよ！

♨なつかしいーっ！ だったら、「あてアウト」も、あるの!?

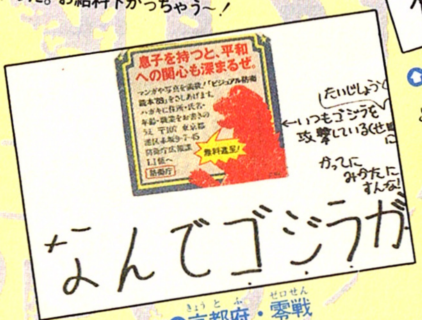
青森県・神田太郎





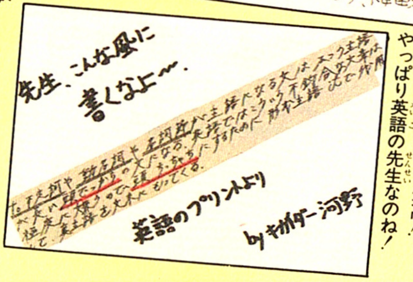
宮城県・ロードロード

♨そう？ さとみは正しいと思う。だって、ビンはお店に持っていくとお金になるもん!!



京都府・零戦

♨ゴジラって、防衛庁のイメージアップのヤラセキャラだったのね。



群馬県・キカイダー河野

♨頭チッチャチチって最高!! やっぱり英語の先生なのね！

三国一の大バグ野郎

みんなっ！ 私は常連なんだよ！え？ 〝れてて〟なんて知らない？ そりゃそーだよ。英語の追試の常連だもん。トホホ…。

神奈川県・れてて

私の家の電話番号は…
３５９１－０８９８６です。
（もちろんウソです。）

群馬県・孤独協同組合副会長

僕のハガキの軍資金は、うちの父ちゃんのパチンコのうで！

佐賀県・ＣＡＭＥＬ岩永

やいっ友達っ！ 本屋でデカい声張り上げて「載ってるかーい？」って聞くなっ！ 答える俺の身にもなってみろってんだっ!!

神奈川県・ＬＶ203忍者

♨「載ってるよ～ん」って答えな！

たまーに載ってる〝いかづちのあっこ〟とかいうヤツ！ 実はボクの姉。ドラクエⅢのせいでテストの点が悪くなっただぁ～？ 自分のせいだろがっ!! それに、しっかりドラクエⅣ予約するんじゃねぇよっ!!

神奈川県・皿マンダ

♨姉きなら、自分家で言えよなっ！

ただ今こちらへ没収容所から、脱獄者が逃げ込みましたー!!

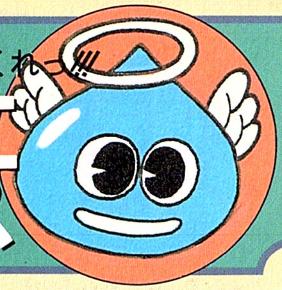
静岡県・テドンかつどん



東京都・ゆかりべまりこ

ゲゲゲの金子と呼ばんでくれ～!!

ドラクエパラダイス



おまぬけモンスター

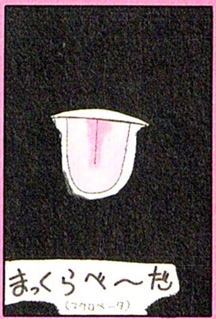
♨ふむふむ…、この"まっくらべ～だ"なかなかイイ味出してますよ。線の少ないシンプルな絵。その中にキラリと光るインパクト。まったりとしていて、それでいて全くしつこくない。 あぁっ!! ダメだよ福留さん、ハガキ食べちゃ!!!



●静岡県・テドンかつどん



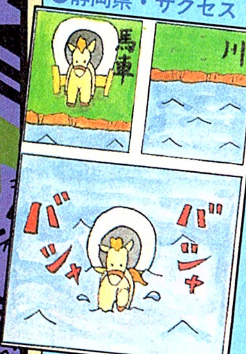
●大阪府・ボンバ



●京都府・マジュニアすき♡

導かれしハガキ等

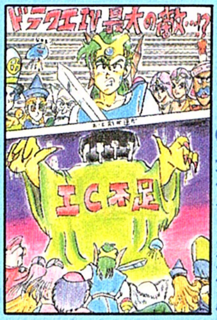
♨IIIでもスゴかったけど、IVの女勇者もかなりヒドい扱いされるよなぁ! 勇者の宿命なんだろな、きっと…。
しかし、うれない師ってのにもマイったね。このまま歳くったら、将来"うらないババ"って呼ばれちゃうよ!



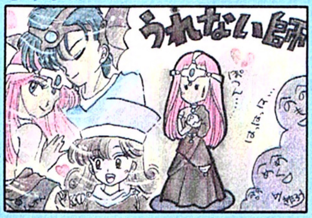
●静岡県・サクセス



●茨城県・豊田龍彦



●三重県・勇武僧魔



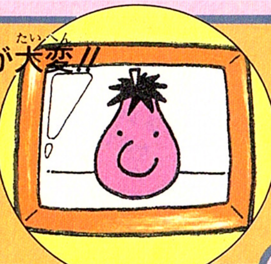
●東京都・おばけの鬼太郎

次号予告!

次回はあぶない水着をやろう! と決めてたんだが、よく考えたら今度はボクの大好きな"僧侶ちゃん"ではないかっ!! で、かわいーのが集まるまでやんないコトにした。かわいーのヨロシクね。あっ…予告になってない!

"お見合い"のハガキ選びが大変!!

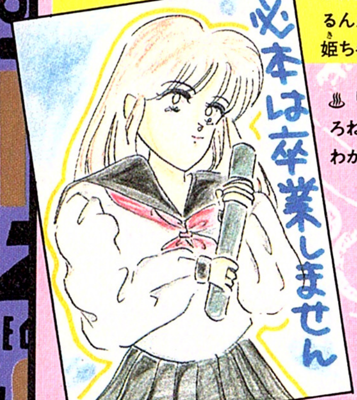
紙コン アトランダム



HIPPONかばあガール

●兵庫県・夏姫

♨やっぱ、右向きって少ないんだよね! 難しいからな。でも、ニガテなものに挑戦するって姿勢が採用につながるんだよ! 夏姫ちゃんエライ!



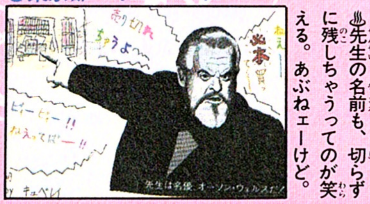


ハンパだったら、載らないよ

●鳥取県・村上グラ男

♨「投稿って何だろね?」「載ればわかるじゃない。」

●東京都・キュベレイ



♨先生の名前も、切らずに残しちゃうってのが笑える。あぶねーけど。

●兵庫県・はあくん



♨ちょっときたねェ～なコレ! このハネかたじゃ、まだできたてだな。あ～、きたねェ、きたねェ…!!

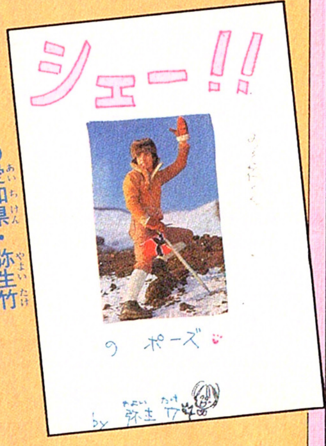
●神奈川県・神官ドラ



♨二日酔になるよーじゃ、まだ若いのう。私など、全々酔わんぞ! 「…歌ってるだけだからでしょ?」

いつまで続くかっ!? イキアタリ企画登場!

今号のシェー



●愛知県・弥生竹

♨前号の、宮城のぷうかちゃんに続いて"シェ～ッ"ネタがきたもんで、イキナリ思いつきでコーナーにしてしまいました。FNNのい～かげんさがバレてしまいますね! ま、シェ～ッに限らず、シリーズ化しそーなネタがあったら、ドンドンコーナーにしちゃいますんで、そのへんおヨロでー! ドシドシ送ってちょ!

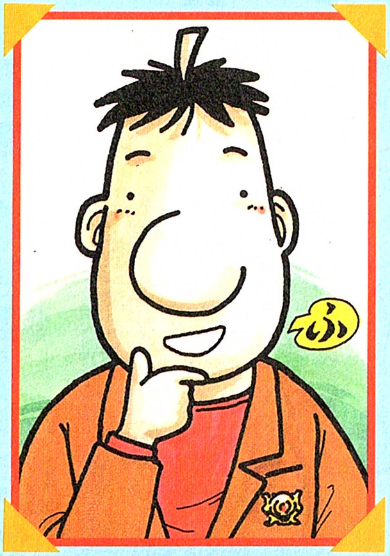
命短しこの企画。さぁ、君も出てみないか!?

THE・お見合い

第3回　お見合い人・くろす

必本と読者を結ぶ愛の架け橋、今回もにぎにぎしく始まりました。そろそろ必本側の独身野郎が残り少ないので、読者の人からもこのコーナーへ引きずり出したいと思います。我こそと思う人ハガキちょっ!

予想以上の反響に一同驚きっ! たくさんのご応募ありがとう! これだけあるお便りの中からたったひとりを選ぶのってつらいなぁ! はははは…! 「あっ、スッゲーじゃん赤松さんっ! 今度はオイラにしない!? って、いって誰もハガキくれなかったらどうしようっ!」大丈夫だよ。日本には、けっこう物好きがいるから。「そうかなっ!? ん、でもなに、その物好きって!?」ま、いいから。つーことで、しかたなく第3回はくろすにしました。バカでアホな〝ナス〟ですが、こんな奴でよければ自分を売り込むPRと、面白いリアクションを書いて送ってやって下さい。もしマジで〝1日デート〟したい変な人がいたら写真を同封してやって欲しい。「よろしくね」



プロフィール

東京は中央区月島に生まれる。3才まで赤坂のTBS裏に住んでいたことが唯一の誇りである。年齢は22才。バイクを中心としてモータースポーツを広く愛している。高校時代は、サッカー部に所属し、先輩や同級生にもいじめられていた。メカには強いが女に弱く好物が〝いちご〟の情けない男である。

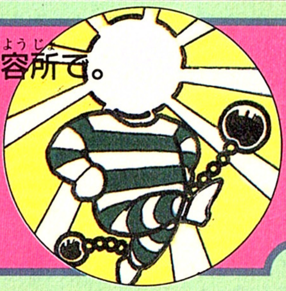
なんと FNNもプレゼントを出すっ!!

みんな、一生懸命に投稿してくれているのに、何も差し上げないなんて私の良心が許しませんっ!! つーことで、近いうちにFNNのプレゼントシステムを確立する! 今、必死こいて考えているから待ってて。キミの意見も聞かせてね。



採用祈願・ボツ供養は没収容所で。

没収容所



せっかく3度も載ったのに、2度もP.N.のフリガナを間違えられた。無差し馬家じゃなかった、武蔵摩耶くん。ごめんね。もう街が得ない空。

今号の終身刑

◎神奈川県・ミーハー石井



♨大物を捕まえたなっ!! ミーハー石井3階級特進だ。

…その他の囚人…

◎大阪府・品川玉蘭



♨ヒーッヒーッ。笑いすぎて腹が遺体、じゃなくて痛いっ! コンティニューできなくて死なないように!!

◎千葉県・快斗

♨そうだっ! その心意気だっ!!



◎京都市・ピラフマン2号



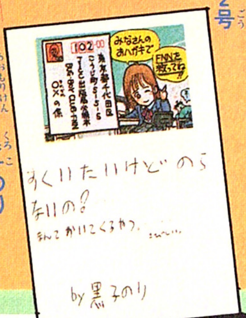
♨新入りだぁ!? 男どもやっちめいっ!!

◎静岡県・ぎゃあち岩野



♨おっ、杉山さんが泣く子も笑う、太陽にほえろの山さんに見えちゃったぜっ。

◎青森県・黒子のり



♨可愛いいっー! 載せてあげるから、また送ってきてねっ!!

募集 送ってキミの笑い

ハァイッ! おなじみおハガキ募集の時間です。今回も、「ウソも方言」がありませんでしたけど、面白いのがたまってしまいましたので、次回はやりたいと思います。常連さんも新人さんもドッシドッシウッシシ、と大橋巨泉のように送ってきて下さい。ファンレターや、必本への質問手紙でもドッシドッシウッシシと送って欲しく思う今日この頃です。



今月はメガドライブユーザーにとって大忙がしの月だ。PSIIが先月末に出たと思ったら、今月の中旬にテトリスでしょ、その１週後にスーパーリーグ、さらにその１週後にスーパー大戦略が出る。うわっ、大変！

ファンタシースターII～還らざる時の終わりに～

文／ＣＢ成沢

発売されて半月ぐらい経ったが、みんなの進み具合はどうだろうか？かなり骨のあるソフトなのでやりがいはあると思うけど、いかんせん迷宮が広い！　そこで今回はバイオシステムのマップを付けて説明しよう。



■セガ
■発売中
■￥8800（税抜き）

オプタノの人々とバイオシステム

アンヌを仲間に加え、ようやく４人になったユーシス達は再びオプタノの街へとやってきた。さすがにバイオシステムにもっとも近い街だけあって、街の人々はバイオシステムに関するさまざまな情報を教えてくれる。それによると、バイオシステム中央には縦吹き抜けの穴があり、地下室へと通じているらしい。そして地下室には重要なものがあるということが分かるのだ！ ただ、人々はバイオシステムを信じているようで、バイオハザードの原因はバイオシステムではない、と言い切る人もいる。

街にある設備は右の通り。装備の強化はぜひしておきたいところだ。ユーシスにソードを、ネイの両手にセラミッククローを装備させるとぐんと戦闘能力が高まって楽になる。ちょっと高いけど無理してでも買っておくのがよい。もちろん防具の強化も忘れないように。



▶こーゆー人はSFドラマに欠かせない



▶信じる者は救われないのであります



▲居直った発言をする人さえいる。でもこういう考えかたの人は好きだな



◀真ん中の穴とは……？　その答えは右ページにあるのだ。真っさかさま～



▲もっとも大切なものなんてもったいぶったいいかたをするなっつうの



◀いつも腹ペコのモタビアンたち



▶アトマイザーはHP全回復の薬だ

街はずれにいるミュージシャン・アバンチーノは進んだところまでで聞くことができるＢＧＭを聞かせてくれる。サウンドテストみたいなものだ。上の表にここまでで聞くことができる12曲を掲げておく。

ホスピタル（1人当たり15メセタ）
テレポートサービス
データメモリー
クローンラボ
ミュージシャン・アバンチーノ

アイテムショップ	
モノメイト	20
ディメイト	60
アンティポイズン	10
たびのオカリナ	130
まよいのオカリナ	70

各種防具はもちろん、ソード、セラミッククロー、ショットガンの３つは必需品。ないと苦しい戦いを強いられるぞ！

アーマーショップ	
グラスギア	430
シルバーリボン	280
グラスコート	300
グラスマント	420
グラスベスト	280
グラスシールド	1200

ウエポンショップ	
メス	180
セラミッククロー	1200
ソード	1200
セラミックナイフ	2800
ショットガン	800
サイレントショット	920

アバンチーノのBGM全12曲	
ファンタシー スプレイト	デモにもかかるちょっと長めのタイトル曲だ
レストレイション	地上マップを歩いているときの曲
プレジャー ストリーム	この曲を聞けばひと心地。街中の曲
アドバンスト ポジション	ダンジョンにふさわしい緊迫感がある曲
ステップ アップ	街の施設や、アイテムショップでかかる曲
ブラッキー ニュース	ウエポン、アーマーショップはこの曲がかかる
マイ ホーム	くつろぎの自宅ではこの曲で疲れを癒そう
プレッシャー	パセオのセントラルタワーに入るとこの曲が流れる
ライズ オア フォール	敵との戦闘！ 勇気あふれるこの曲で戦いに勝て
ムーブメント	戦闘終了。さあ！自指す場所へ急げ
オーヴァー	空しくかかるゲームオーバー時のメロディー



◀かつてはその力でモタビアを繁栄させたバイオシステムだが…

ひと通りオプタノを調べ回ったら、バイオシステムへといこう。かなり広い迷宮なので、ディメイトのストックを多めに持っていくといいだろう。ＴＰをなるべく節約しないとね。

▼オカマのミュージシャン・アバンチーノ。ＢＧＭを聞く以外にピアノのレッスンを受けることもできる。男は2000、女は5000だ

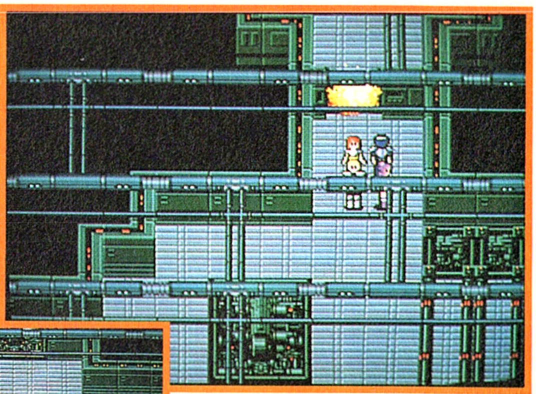


バイオシステム内は恐怖がいっぱい

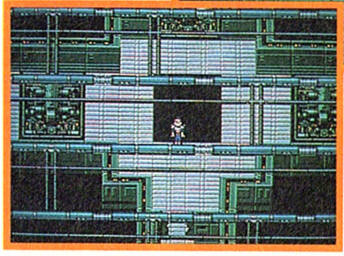
むき出しになったメカの障害物と培養液に浸された成育途中のモンスター。それらが微妙に入り組んでいるバイオシステムの内部。ニドの塔よりもさらに複雑化している上に、現れる敵も強くなっている。一回でクリアしようとは思わずに、ある程度レベルアップしてから奥へ進んでいったほうが良い。

1階から2階、2階から3階へと上っていく。3階の中央までやってくると頑丈そうなシャッターによって閉じられた空間がある。このシャッターをダイナマイト（3階のどこかのコンテナに入っているのだ）で壊すと、巨大な落とし穴がある。この穴はオプタノの老人がいっていた地下室へ続く穴なのだ。飛び込め！　2階、1階を通過して一行は地下1階へと到着する。明らかに地上階とは異なる雰囲気だ。床には赤い水たまりがあるが、この水たまりに足を踏み入れると、1歩進むごとに1のダメージを受けてしまう。現れる敵も上にはいなかった強敵が出る！　なるほど恐ろしい地下室だ。

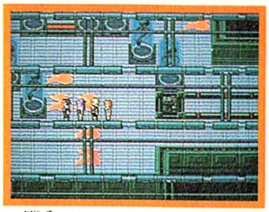
さらに進んでいくと巨大なメカが姿を見せる。バイオシステムの本体だ。



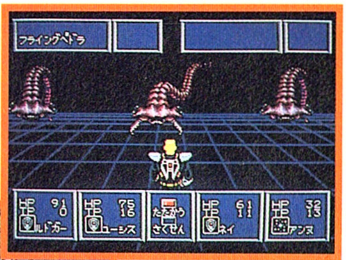
▶爆破の要領はニドの塔と同じ、シャッターの前にダイナマイトを仕かければOK



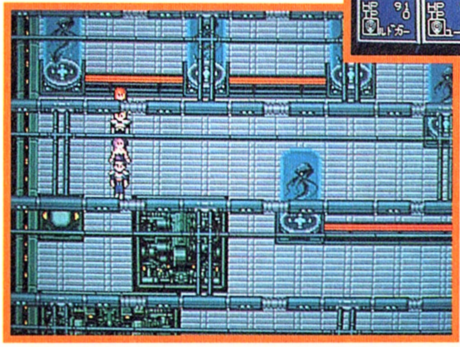
▼これが地下1階へ直通の落とし穴だ。どこからでもいいから飛びこもう



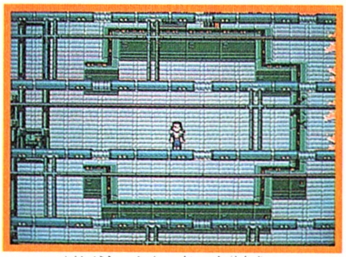
▶水たまりを1つ通過するごとに2のダメージがある。早め早めに回復を



▲フライングベドラはほとんどの場合、3匹の群れで出現する。ザンなどのテクニックを使って攻撃するのがよいだろう

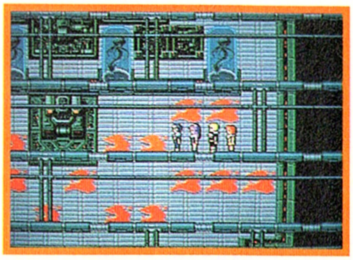


◀とても気色の悪いバイオシステムの通路。回りにある培養管がユーシスたちの行く手を阻む。下のマップをよく見て進んでいこう



▲で、到着先が地下1階の中心部。ここまでくればシステムレコーダーまであと一息。HPに注意しつつ進んでいこう

▼ユーシスの左手にあるのがバイオシステムの本体だ。前に立ってAボタンを押せ！

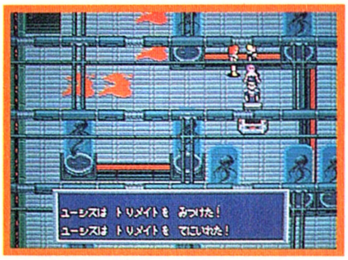


バイオシステム・マップ

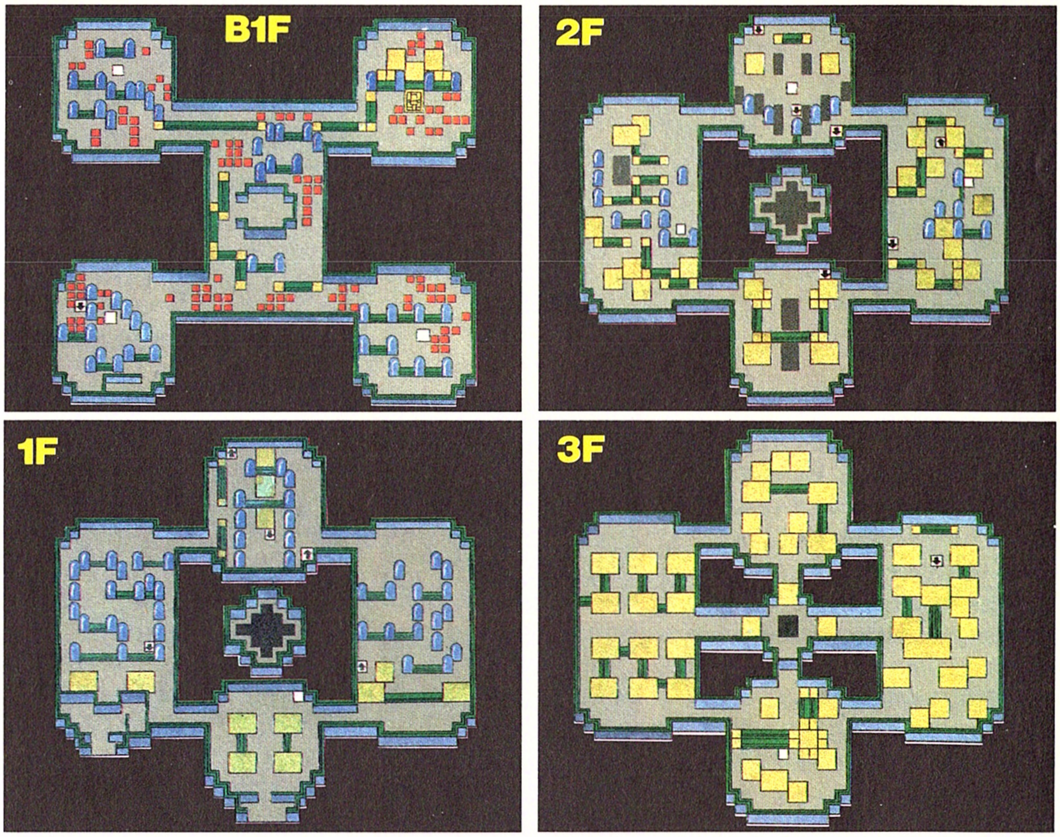
右の4枚がバイオシステムのマップだ。見ればさほど広そうには感じないが、プレイしてみると大間違い。マップに対するキャラの比率が小さいので（ようするにマップの作りが大きい）広く見せるつくりなのだ。

各階ともにシューターの数は少ないけど、その分全体をぐるっと歩かせる構造になっている。それ故に敵との遭遇率は高い。うまく戦っていかないとHP、TPがいくらあっても足りないなんてことになってしまう。

地下の水たまりゾーンを歩く時はHPの確認を怠らないように。



▲トリメイトの入ったコンテナだ。HPが全回復する貴重なものだけに大切に使おう

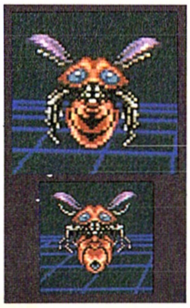


⚜バイオシステムのモンスター群

一応、バイオシステムに登場する敵ということになっているが、バイオシステムにしか登場しないという訳ではない。ＰＳⅡの敵には出現区域による違いはあまりなく、迷宮の敵は地上でも普通に現れることがある。このリストの中のバスカバー、マンカバー、ヒルド、シュライムゼレ、フライングペドラ以外は地上にも出現するのだ。

また、これら以外の敵も現れる。キャリア、アームドアント、スピニンスフィアなども現れる。

これらの敵の中で気をつけたいのはチョーキンロット、フライングペドラなどここで初登場の敵だ。いずれもかなり高い攻撃力と守備力がある。



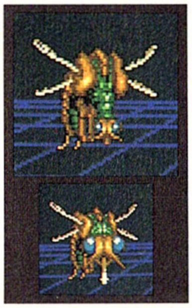
マスタフェンサー

フェンサー種で は2番目の強さだ。さほど攻撃力がある訳ではないが、守備力が少々高め。いい経験値、G稼ぎキャラといえよう。



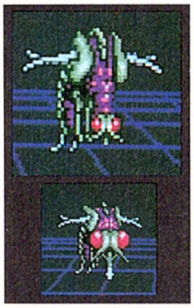
エムゴフェンサー

フェンサー種最強。やはり守備力が高く、3匹現れた時など意外と苦労させられる。ただ、特殊攻撃がないのでその点では楽だが。



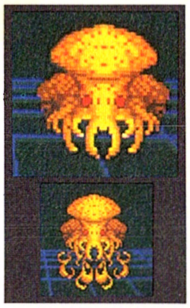
ギガモスキート

モスキートは常にその長い口吻を伸ばし、相手のHPを吸い取り、自分を回復させてしまう。ギガモスキートも同様で5位の回復攻撃をする。



グランモスキート

グランモスキートの回復攻撃はなかなか手強い。5～6を吸い取り、回復させる上にHP、守備力が少々高めで、戦闘が長びくことがある。



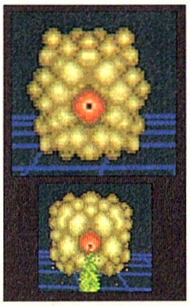
チョーキンロット

バイオシステムでは地下1階に現れる。ヘンな姿だがかなりの強敵で、特に攻撃力が高い。集中攻撃でまっ先にやっつけてしまうのがよかろう。



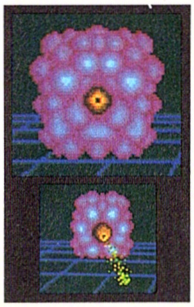
パンツァアント

アントも3種類いるが、その中で最強。通常の攻撃はさほどではないが、尾から放つ蟻酸は超強力。数倍の攻撃力があるのだ。守備力も高い。



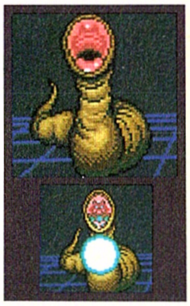
バスカバー

カスが集まってできたモンスターだ。いったいどうやって出すのかは分からないが、超音波を発生させ、ダメージを与える。HPは22位。



マンカバー

強力な超音波攻撃を持っている。バスカバーは1人に対してのみだが、マンカバーは同時に複数を攻撃できるのだ。攻撃力も高く、要注意。



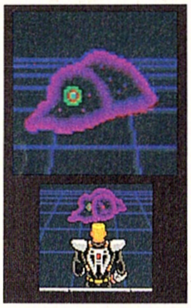
ヒルド

巨大なヒルのようなリーチは、その大きな口から青白い弾を吐く。また、ときどき平べったく変形した弾を吐くことがある。これはかなり強力。



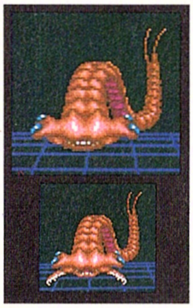
ポイズンドアロー

普段はかみついてくるだけだが、時々特殊攻撃としてオレンジ色の液体を吐き出す。この液体の直撃を受けると眠らされてしまう。



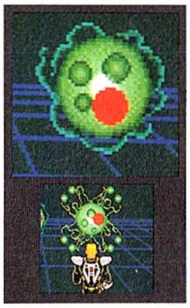
シュライムゼレ

スライム状のモンスターで、身体の一部を分裂させて攻撃する。銃、剣、クローすべての攻撃を受けつけるスライムらしくないスライム。



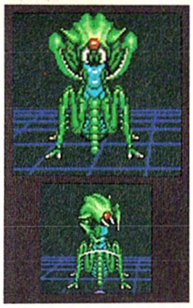
フライングペドラ

クワガタの頭にエビの胴体を持ち空中に浮遊している。こう書くと大変妙なヤツに見えるが、あなどれない。鋭いキバが脅威！



ファンシスフィア

火の玉だかアメーバだかよく分からないモンスター。相手の全身をつつみこむようにして攻撃する。ちょっとカタいが、さほどの敵ではない。



グラスアサッシン

アサッシンとは暗殺者のこと。手の先についているカマを投げつけて攻撃する。その攻撃力は高く、まさしく暗殺者といえるだろう。

⚜物語の今後の展開は……？

無事システムレコーダーを手に入れたら、パセオへ戻ろう。総督が首を長くして待っているはずだ。そして内容を解析されたシステムレコーダーからはバイオハザードの原因が見えてくる。それは一体何だろうか……!?

この先、仲間も順調に増えていく。だが謎は新たな謎を呼び、混迷の度合を深めていく。アメダス、4つのダム、そしてアルゴル星系の他の星たち。今回紹介のところはまだまだスタート直後と変わらない。これからが大変なのだ。次回もなるべくフォローする。期待しててくれ。



▶アメダスについての情報を仕入れておこう

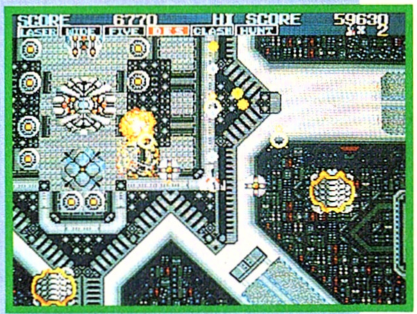


▶4つのダムがモタビアの命運を握っている……！

メガドライブクラブ 一押し情報

サードパーティー一番のり！テクノソフト

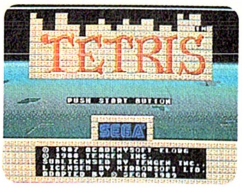
右の写真はテクノソフトの「サンダーフォースⅡ　MD」だ。Ｘ68000からの移植シューティングゲームで、ＭＤならではの多種多様なスクロールとグラフィック、サウンドが見ものだ。特に音声合成は極だったものがあるともっぱらの評判だ。４Ｍで６月頃に発売の予定で価格は未定。テトリス以降のセガの新作２本の発売日が決定した。４月22日に「スーパーリーグ」が、４月29日に「スーパー大戦略」が発売される予定。お金が心配だな。



▲かなりのものでしょ。詳しいことが分かったら紹介しよう。期待は大だね

テトリス

文／CB成沢



■セガ
■4月15日発売
■5500円(税抜き)

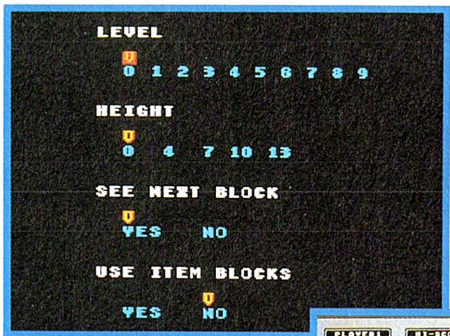
▶出るぞ出るぞといわれていたMD版テトリスがついに発売だ。業務用と変わらない、いやそれ以上ともいえるクオリティーがうれしい。これで4月のMD用ソフトは3本になったけどいずれも出来が良い。春の総攻撃だ。◀

やはりMD！色々なモードがついている

テトリスの何たるかは右のコラムを見てもらうとして、ここではMD版テトリスならではのモードを紹介しよう。

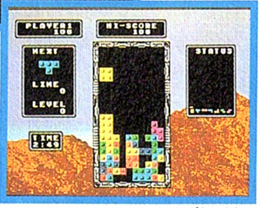
まずはプレイヤーセレクト。1Pと2Pがあり、それぞれノーマルプレイとタイムトライアル（3分内にどれだけ得点が稼げるか)、2Pが1つのフィールドで協力し合うダブルスで遊ぶことができるのだ。

また、モードセレクトはレベル、スタート時の高さ、次ブロック透視、アイテムブロックの有無が決められる。

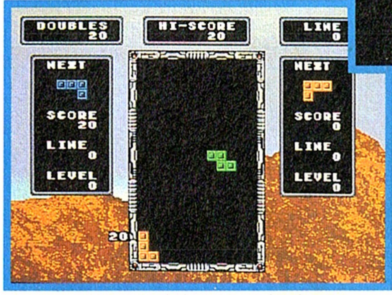


◀どのモードでプレイするかは自分のウデと相談してから。最初はレベル、高さともに0から始めよう。慣れるに従って高レベルへ



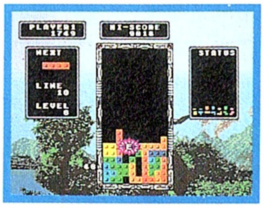


▲タイムトライアルの制限時間は3分。ためらいは許されない！



▲これはダブルスの画面。よほど息が合っていないとスムーズには進まない。2人で声をかけ合ってプレイしよう

▲タイムトライアルで得点を競うもよし、ダブルスで共同戦線を張るもよし。1Pでも2Pでも楽しめるのだ



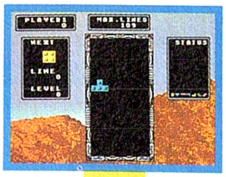
▶アイテムブロックはブロックの種類によって効果が異なる。中には苦しくなるものも

やりすぎると夢にも出てくる テトリスとはこんなゲーム

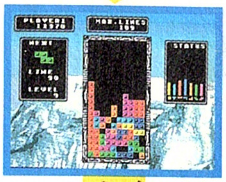
いきなりですが上の見出しは事実です。ベッドに入って目をつむると上からカラフルなブロックが降ってきて、ドンという音と共に1ライン消えるという光景がよく浮かびます。そういうゲームなのです。テトリスは。

システムは簡素で洗練という言葉がよく似合う。6つの種類のブロックを回転、移動させ積み上げていく。そして横のラインがすき間なく並べばそのラインは消え、上のラインが落ちる。縦がつまればゲームオーバーだ。

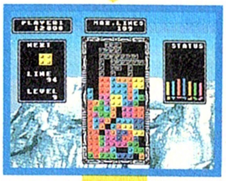
たったこれだけのルールだが、プレイするとその奥深さのとりこになっていることであろう。



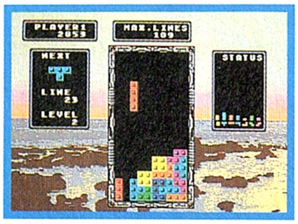
▲スタート時。とりあえず下へ落としていこう



▲だんだん積み上がってきてしまった。消す努力を！

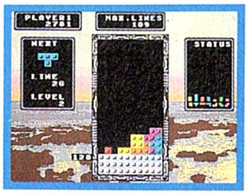


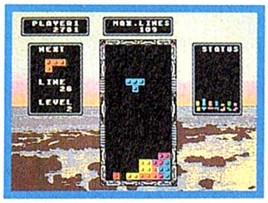
▲しのぎきれずに上まで積み上がってしまった



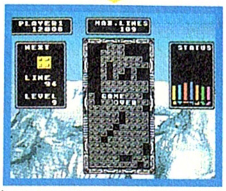
▲長いブロックが左に入ると…

▼トリプルだ。一気に3ラインが消える。ラッキー！





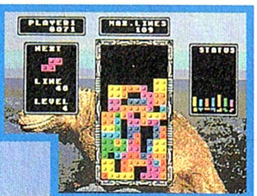
▲得点も1ラインだけ消すよりずっと高いのだ。展開も楽になった

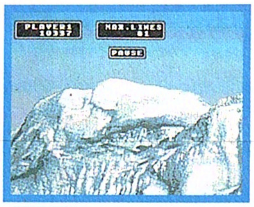


▲で、ゲームオーバー。再びの挑戦をお待ちします

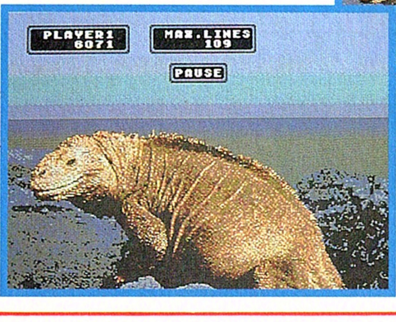
サービス精神一杯のBGのグラフィック

MD版テトリスが業務用そっくりといわれるゆえんは背景のグラフィックにあるといえるだろう。写真をデジタイズして取りこんだ映像がレベルアップするごとに変わる。ポーズをかければすべて見えるってんだから楽しい。2Mをほとんど使っているんじゃない？



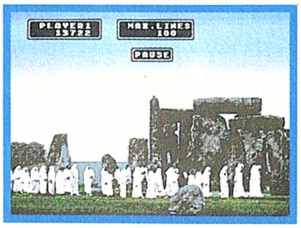


◀美しい白銀の世界。これらの背景は10種程ある



▲通常時はこういった画面で進んでいくが、ポーズをかけてみるとあらびっくり!!

◀なんとイグアナの絵が隠れていた。業務用とほとんど変わらないほどに美しいし、全部見える



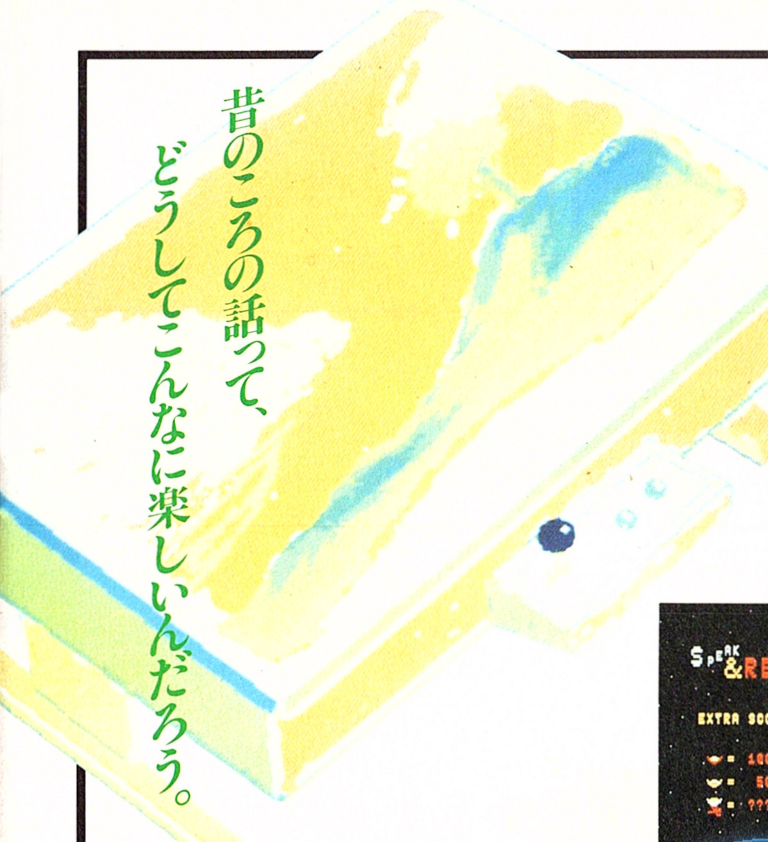
コントロールチェンジ！

モードの変更ではないが、知っておくと便利なコントロールチェンジのコマンドを教えよう。

タイトル時にⒶとⒷボタンを同時に押すのだ。すると右下の画面になる。これでボタンのコントロールを変えることができる。✚ボタンの移動方向、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒボタンは不使用、回転、逆回転、落とすの4つを自由に設定することが可能だ。自分の使いやすいように決めよう！

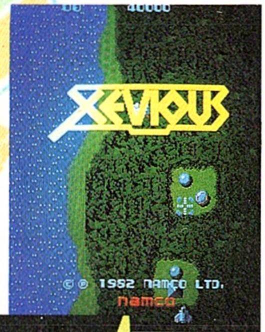


▲自分のプレイしやすいようにボタン操作を決めよう



昔のころの話って、
どうしてこんなに楽しいんだろう。

ファミコン必勝本
から
ビデオが登場





ビデオゲームは作品。
使い捨ての商品、ではない。
なのに、
昔のビデオゲームは
見ることすらできないとは。
困った。
だから、名作・珍作・カルト作を、
イッキに集めてビデオにコレクション!
してしまいました。

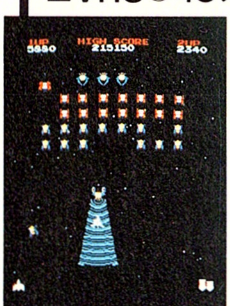
￥2900(税込み)

記憶を記録にする

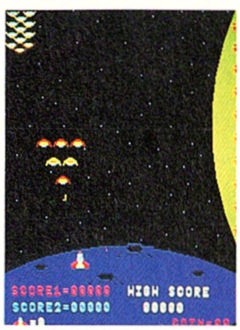
幻のビデオゲーム傑作コレクション(全5巻)

監修・田尻智/ファミコン必勝本編集部編

■VHS◉45分◉ステレオHi-Fi











このビデオに登場する主なゲーム

- VASTER(ORCA)
- SASUKE VS. COMMANDER(SNK)
- ZAXXON(SEGA)
- UP'N DOWN(SEGA)
- FLICKY(SEGA)
- GROBDA(NAMCO)
- METROCROSS(NAMCO)
- LIBBLE RABBLE(NAMCO)
- PACMANIA(NAMCO)
- ZAVIGA(DATA EAST)
- MANHATTAN(DATA EAST)
- MISSION X(DATA EAST)
- RETURN OF THE INVADERS(TAITO)
- FAIRYLAND STORY(TAITO)
- MR. DO(UNIVERSAL)
- LADY BUG(UNIVERSAL)
- EQUITES(ALPHA)
- TROPICAL ANGEL(IREM)
- FRISKY TOM(NICHIBUTSU)
- 新入社員とおる君(KONAMI)
- ROCK'N ROPE(KONAMI)
- SPEAK & RESCUE(SUN-ELE)
- MISSILE COMMAND(ATARI) etc.

第1・2巻▶6月下旬発売予定(以下続刊)

JICC出版局

連載6

DRAGON LORE

ドラゴンロアー

最後の竜に捧げる歌



STORY・手塚一郎　ART・加藤俊章

前回までのあらすじ

ある日キルニアの少年・アモンは、森で見つけた少女・ヴィジルを村へと連れ帰った。翌日、他の３人と"大喰らい"と呼ばれる砂漠へと探索に出発するが、そこでモルディアの商人と出会う。彼らは、狩竜の一族の族長の殺害、もしくはヴィジルの誘拐を依頼してきた。一方、キルニアの村に狩竜の一族の来訪があった。彼らが捜しているのも、ヴィジルだったのだ。少女を渡せと詰め寄る男たちから逃げるヴィジルだが……。

第6章　沈黙の都邑

少年がひとり、草原の外れを歩いていた。

急ぎ足である。ほとんど、走っているとも言えた。荒い息遣いと、下生えを踏みしだく音以外は聞こえてこない。

大気が色を持っていた。白い色だ。

じっとりと濡れた空気——。白い霧が立ちこめているのである。それが朧な光を放ち、黒々とした草原を妖しく照らしていた。

辺りは、暗くもなく、明るくもない。

夜明け前である。

歩いている少年は、キルニアの若き狩人、アモン・グルートであった。薄く汗をかき、真摯な眼差しを前方に向けている。

北へと歩を進めていた。

——ヴィジルは、本当に沈黙の都へ？

アモンは思う。

昨日のことだ。

砂人から逃げだしたアモンたち一行は、探索を中断して、キルニアの村へと戻ることにしたのである。

それから三日後の晩——。

「きゃあああぁぁ！」

探索から帰った四人を出迎えたのは、少女の悲鳴だった。

「ヴィジル！」

アモンが叫んだのと、シーマがその許へ疾ってきたのと、同時であった。

「どうしたの、シーマ」

シアンが訊いた。

「ヴィジルの記憶が戻りました」

シーマは、じりじりと間合いを詰めてくる狩竜の一族の男たちを目で牽制しながら、

「追っていたのは、奴らです」

と、答えた。

「詳しいことは判らねえが、穏やかな雰囲気とは思えんな」

イシャは、赤銅の髪を振り乱し、ずいと進み出た。「どんな理由にしろ、村で剣を抜く奴は許さねえ」

恐い目であった。

怯んだ男たちは、動きを止めた。

その圧倒的な質量の筋肉と、腰に帯びた、破砕を目的とした剣とを見れば、目の前の相手が、どれほどの力を持った戦士なのかが容易く想像ができるというものだ。うかつに近づけば、確実な死が待っている。

ふいに、イシャの巨軀が、めりめりと音を立てて緊張した。体内の筋肉の束が、急激に膨張したとも思える。

しかし目は、戦意を喪失した男たちには向けられていなかった。ゆっくりと、こちらに歩いてくる男を見ていたのだ。

「族長の、おでましか」

イシャが言った途端、アモンに寄り添うようにして立っていたヴィジルが、柵を越えて走りはじめた。

軟体動物の如く蠢く草原を、断ち切るようにして続く、踏みわけ道をである。

それは、北へと伸びていた。

「ヴィジル！」

驚いたアモンは、振り返った。だが、追うことはできなかった。アモンの肩をつかむ手があったからである。

「追ってはいけません」

シーマの手であった。「彼女には、彼女の生き方があります」

「でも——」

アモンは、何かを言いかけたが、その言葉を飲み込んだ。

喉元に、細い刀身が真横に伸びていたのだ。

シーマの剣、レイピアである。

それは、少しでも動けば、アモンの細い首にめり込んでしまうほどの位置で、ぴたりと静止していた。

シーマの目には、泣きそうな顔をして自分を見ているアモンの顔が映っている。

「判りましたね？」

若いエルフが、少年の返事を待たずに、剣

充満する殺気と闘気 剣に狂気が憑依する！

を下ろすと、その動きに合わせたようにアモンは顎を引いた。

　そして、重そうに顔を上げると、ヴィジルの姿を捜した。だが少女は見えず、アモンの瞳は、ヴィジルの吸い込まれていった闇しか捉えることができなかった。

「娘を逃がしたか」

　重い声がした。

　狩竜の一族の族長・バランが、イシャの前で足を止めた。

「これが一番よい方法だと思いましてね」

　シーマが言った。

「笑わせるじゃねえか」

　違う声がした。バランの後ろから、片目の男が現れる。ログドであった。

「一番よい方法だと？　誰も血を流さなかったからかよ。顔だけじゃなくて、言うことまで女みてえだな、あんたは」

　明らかな挑発である。だが、シーマは微笑を返すだけであった。

　代わりに、イシャが言う。

「やり合うのは構わねえがよ、ひとつ訊いていいか？」

「何だ」バランが応える。

「俺たちは、大喰らいで、商人に遭った。そいつらは、あんたを殺してくれと頼んできたんだよ」

「ほう」

「商売の邪魔なんだと」

「何処の商人だ？」

「モルディアと言っていた」

「モルディア――」

　言ってバランは、不精髭を撫で、にいっと笑った。「死の商人か。邪魔するも何も、砂人なんぞに組みする奴らを許しておけるわけあるまい」

「――」

「砂人は、砂にしか棲めぬ民。大喰らいを止めない限り、この地は奴らのものとなるであろうよ」

「奴らも、ヴィジルを捜していると言っていたぜ」

「そんなことまでは知らん」

「とぼけるんじゃねえよ」

　イシャが低く言った。「竜を操って、どうしようと言うんだ」

　聴いて、バランの顔が奇妙に歪んだ。笑ったのかもしれない。

「あの娘は、竜が神だと言った。俺たちも、そう思うさ。それだけのことだ」

「神になりたい――と？」

　シーマが訊いた。

　だが、狩竜の一族の男たちは答えない。

　沈黙が流れた。

「で、結局は、どうするんだ？」

　バルベットが、ゆっくりとバランに近づいた。「やるなら、やる。やらねえなら、やらねえだけだ」

「私は、どちらでも構いませんよ」

　シーマは、不敵に笑う。「しかし、族長が何と言いますか」

「はっ。親父をぶっ殺しちまえば、その場で俺が族長だぜ」

「恐いことを言いますね」

　シーマの言葉が合図となった。

　ごつん！

　鈍い音を立てて、バルベットとバランの剣が、ぶつかり合った。

　透明な夜気に、殺気と闘気が充満する。

　それが全員を押し包み、ついには剣という剣に殺気と狂気が宿った。

　ログドの剣が、シーマの居た場所を薙いだ。

　ぶんと音がして、青白い光彩が、その軌跡をたどった。

　間一髪、それを妖精戦士は、屈んで躱す。

　瞬間、突き出したシーマのレイピアも、ログドの脇腹をかすめただけであった。

　ぎらりとした殺意だけを残し、両者は間合いを外した。

　ログドの顔には、玉のような汗が浮かんでいた。それさえも拭おうとはせず、ただ対峙するエルフの男を睨んでいる。

　対して、シーマは、口元に薄い笑いを浮かべていた。だが、眼は笑っていない。細い眼から、真っ赤な瞳が覗く。

　イシャは、バルベットの右で闘っていた。

　ふたりの男が相手だ。

　片方の男が、イシャに襲いかかった。

「ぬうっ！」赤毛が逆立ち、無骨な剣を一閃させる。

　ごつん、という重い音がした。それを受けた牙のような剣が、枯れ枝のように折れる。

　白い破片が宙に舞った。

　それだけで、ふたりは、戦意を喪失し、ただ立ち尽くすだけであった。

　一方、アモンは、グレイを庇うようにして立っていた。それに、ひとりの男が気づいた。

　――相手は、少年と女だ。

　そう思ったのであろう。

「けええええっ！」

　奇怪な叫びを上げ、飛びかかってきた。

　暗がりに閃く白光があった。

　それに向かって、アモンは、己の剣をぶつけていく。重い手応えがあった。

　凄い衝撃である。

　よろけたアモンに、なおも男の剣が襲いかかった。

　が、その動きが止まった。

　男の周囲を取り巻くように、風が舞っている。それが、男の動きを止めているのだ。

　振り返ったアモンが見たのは、微笑んだグレイの顔であった。

　大喰らいから脱出したことで、グレイは再び、魔法を使えるようになったのだ。砂漠が、魔法の源である〝マティリアーナ〟を喰らっている――これが、彼らの出した結論であった。

　グレイの両腕がゆるゆると動き、風の精霊を操っている。

　その時――。

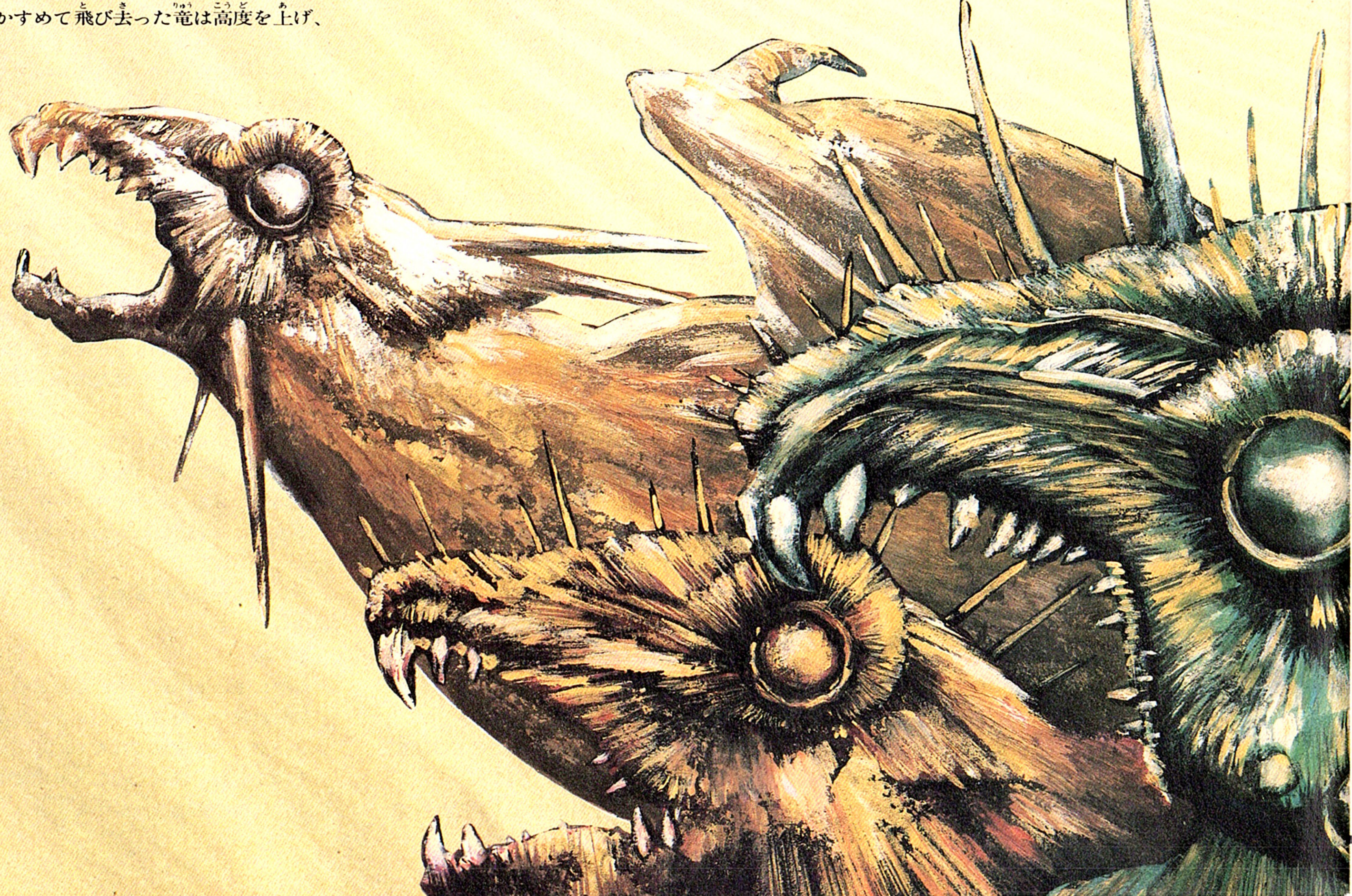
　草原に溢れる草が、ざわざわと鳴った。

　最初に気づいたのは、シアンである。

　――グレイの魔法ではない。

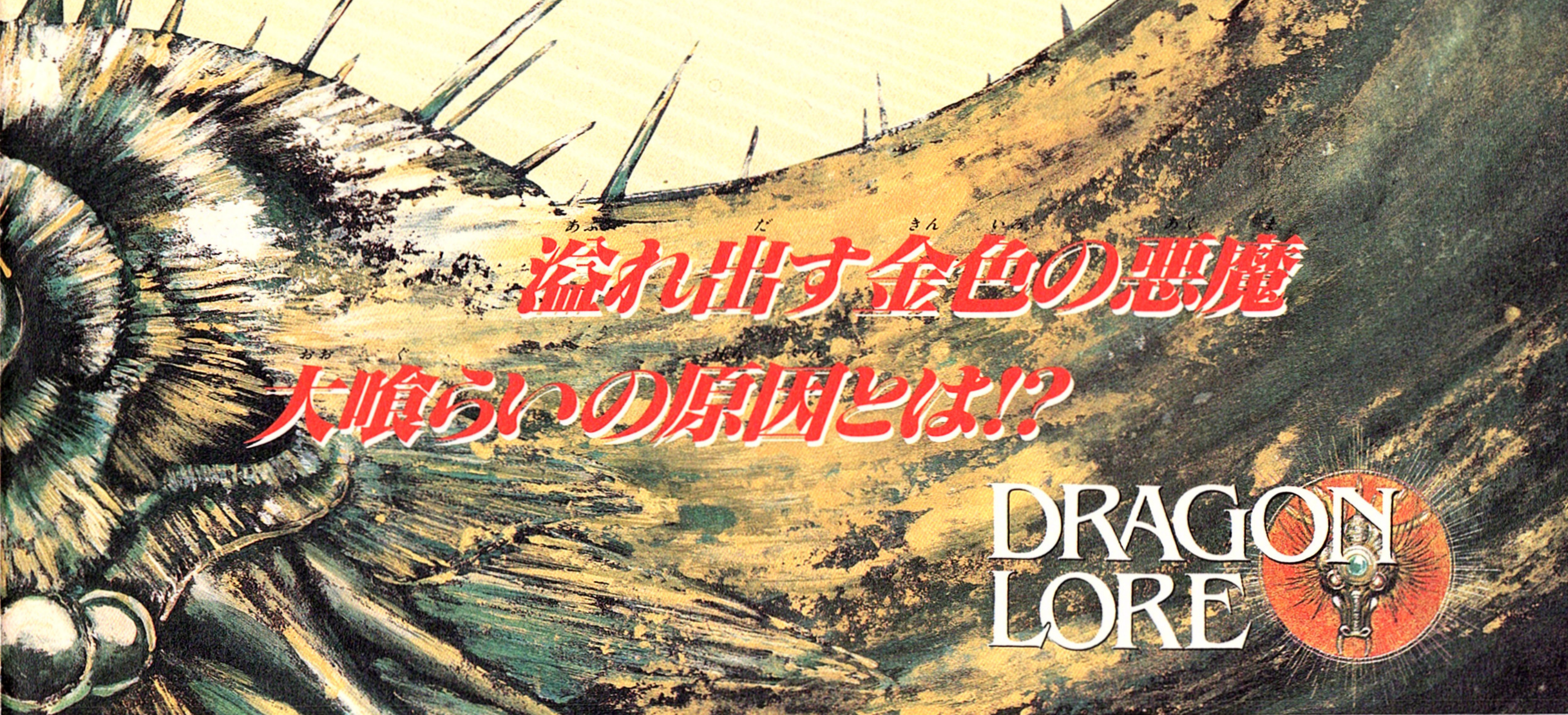
　そのことは、殺気立った人々にも広がっていった。剣の悲鳴、錯綜する足音は、次第に

薄れていく。
風は、さらに勢いを増した。
戦闘を中断し、互いの顔を見る。
大気の咆哮が、そこに集う者の殺意を吹き飛ばしてしまったかのようであった。
草が、びりびりと痺れている。
大地に根を張る植物が、虚空に吸い上げられまいと、身をよじっているのだ。
ごおおおぉぉぉぉぉ——。
風が吠えた。
見えない大気が、荒れ狂っているのが判る。目も開けていられないほどだった。
誰かが、何かを叫んだようであった。だが、何も聞こえない。音を伝える空気が、その役目を果たさなくなってしまったのだ。
役割を果たさなくなってしまった耳が、見えないものに圧迫される。
——竜だ！
という声を、大気の咆哮の中で、アモンは聴いたような気がした。
気のせいだったのかもしれない。
空を見た。
ふいに、風が止んだ。
同時に、失われていた聴力が戻ってくる。
何かが、空を遮っていた。
大きな影だ。
竜である。
東から現れた竜たちが、恐ろしいほどの低い高度で飛来したのだ。
村をかすめて飛び去った竜は高度を上げ、今度は上空を旋回する。
空を埋め尽くさんばかりであった。
「こんなに竜が——」
低い声で、誰かが言った。
絶滅寸前と言われていた竜が、何故ここに集まったのか。それも、これほどまでに多くの竜が——。
「おい、竜を狩るのが、お前らの仕事なんじゃねえのか？」
バルベットは、眼の前に立つバランに訊いた。「好きなだけ、狩ってくれよ」
「何の準備もなく、竜は狩れない」
「竜が神——か」
「何だと？」
「そっちが言ったんだろうが」
「——」
「なあ、教えてくれよ。人間は、神になれるのか？」
「判らん——。だが、神を服従させられるのなら……」
「なるほどなぁ」
「神には、なりたくないか？」
「興味ねえよ」
バルベットは笑った。「今のままが一番いいと思っているからな」
「竜にも興味がない——そう受け取っていいんだな？」
「まあ、そういうことだ」
見上げると、旋回を繰り返していた竜たちが、東へと飛び去るところであった。
何故、ここに現れたのかは判らない。
大きな翼を広げ、たくましい尾を揺らし、鱗に覆われた巨軀が飛ぶ。
それぞれが、違った色の身体をしていた。
青い月光の下でも、その区別はつく。
七匹の大きな者たちは、やがて闇に消えた。
「どうする？」
竜が吸い込まれていった東の空から、バルベットは、バランへと視線を移し、訊いた。
どうする——とは、闘いの続きをどうするのか、と訊いているのだ。
バランは、辺りに立ち尽くす仲間を見ると、
「止めだ」
言って、剣を収めた。「もう、そんな雰囲気じゃねえしな」
「ああ」
応えて、バルベットも剣を下げる。
振り返ると、探索から戻った四人の仲間が歩いてくるところだった。
「早い帰りだな」
バルベットが笑って言った。



アモンは、ひとりで草原を歩いていた。
——ヴィジルは、本当に北へ向かったのだろうか？
先刻から、同じことばかり考えている。
もうすぐ、夜が明ける。同じ方角に進んでいるのなら、そろそろ追いついてもいいのではないか。そう考えていた。
同じ頃——。
人が目覚めて活動するには、まだ早い時間。
薄暗い草原の中、木造の家々が、寄り添うようにして立っている。
キルニアの村だ。
そこに、灯りの洩れている窓が、ひとつだけあった。先に、狩竜の一族が訪れた屋敷だ。
彼らが帰ったあとでも、その灯りは消えることなく、灯され続けている。
部屋には、男が三人、女がふたり、テーブルを囲み、椅子に腰掛けていた。
バルベットに、シーマ、イシャ。そして、グレイとシアンである。
「それでは、マティリアーナが失われつつあると——」
シーマの声に、グレイは頷いた。
「ええ、そうよ。少しずつだけど、確実に減っているわ。マティリアーナなしに、精霊は応えてくれない……」
「やはり、そうですか」
「やはり？　どういうこと」
シアンが訊く。
「蛇人のことです」
「アモンの狩った？」
「はい。あの蛇人は、三日をかけて人間へと戻ったのです」
「まさか——」
「この目で確認しました。私は、殺されたためなのかと思いましたが、どうやら、そうではなさそうです」
「つまり、呪術が解けたというわけね」
グレイが言った。「あたしが使った混合呪文で、多くのマティリアーナが失われた、と考えれば納得できるわ」
「多分、それが正解でしょう」
「それでは、竜が石になった原因は？」
「シアン。私は、それを見ていないのですよ」
シーマは笑った。「しかし、予想ぐらいならできます」
「——」
「竜は、マティリアーナを喰って生きている。つまり、精霊と同じ立場にいると考えられることができます」
「竜も、大喰らいが苦手ということか」
バルベットが言った。「だがよ、石になっちまうのは——」
「さあ、私もそこまでは判りません。ただ、竜が死んだ原因が、マティリアーナにあると思うだけです」
「俺は、人間が死ぬと土に還るように、竜は石に還るのでは——と思うんだが、どうだろう？」
「おもしろい考え方ですね」
イシャの言葉に、シーマは笑った。「しかし、狩った竜の肉や鱗が石になったという話は聴いたことはありませんから……」
「やっぱり、魔法が関係しているのよ」
「石の呪術——ですか？」
シーマは、グレイに訊いた。
「そうよ。何者かが、大喰らいを造りだしているんだわ」
「失われた古代の魔道——」
シーマは、夢でも見るような、遠い目をした。“四竜の怒り”により失われた、高位魔法のことを思い出しているのかもしれない。
「だがよ、そんな魔法を使えるのなら、竜を一度に全滅させることもできるだろう？」
「それに、わざわざ大喰らいを造って、マティリアーナを減少させることは、少し変じゃないかしら」
バルベットのあとを、シアンが続けた。
それから、永い沈黙が流れた。

アモンは、足を止めた。
下生えを踏みしだく音が消えたためか、自分の荒い息遣いが大きくなったように感じられる。
少年は、その息を静めようとしていた。
——何故か。
アモンにも、その理由が、はっきりとは判らない。何かが聴こえたからなのかもしれない。
何かが見えたからなのかもしれない。
アモンは、耳を澄ませ、



少女を追うアモン、沈黙の都へ——



辺りを注意深く見回した。

こめかみで激しく打つ心臓が、平常に戻りつつあった。

それにつれて、静かだと思っていた草原が、実は様々な音に満ちていることが判る。

葉擦れの音。虫の音。何処かで鳥の羽ばたきも聞こえた——。

そうした自然が奏でる音楽に、異音が混じっていた。

——何の音か。

アモンは考える。判らない。だが、自分にとって、いい音とは思えなかった。理由はない。本能で、そう悟ったのだ。

叢に身を隠したアモンの耳に、音は次第に大きくなりながら近づいてくる。

突然、霧の奥から、一台の馬車が飛び出した。大きな馬車ではない。二頭の馬に引かれる、御者がふたり乗れる程度のものだ。

後ろの荷台は覆いすら無く、むき出しになったそこには、三人の男が座っている。

御者を含めて、四人。その中のひとりを、アモンは見たことがあった。

先刻、キルニアの村で、シーマと剣を交えていた片目の男——ログドである。

黙したまま、前方を見据えていた。険しい表情である。

その馬車は、現れたのと同じく凄い速さでアモンの隠れている叢の前を過ぎ、霧の向こうへと消えていった。

——何故、狩竜の一族が？

考えるまでもないことだ。奴らも、ヴィジルを追っているのである。

急がなければ——と、思う。

だが、馬車よりも速く走れるはずもない。

「追わないでください」

ヴィジルは、シーマにそう言ったらしい。

——何故、自分はヴィジルを追うのか。

判らなかった。

力になってあげたいだけなのだ。

逃げているのが、ヴィジルではなかったとしたら——。自分は、これほどまでに一生懸命になっていただろうか。

疑問であった。

探索から戻ってから、まだ一睡もしていない。身体には疲労が溜り、足が重い。

ここで、このまま眠ってしまえれば、どんなに楽なことか。

だが、アモンには、それができない。

——何故か。

ヴィジルに会えれば、その理由が判るのではないかと、アモンは思った。

やがてアモンは、隠れていた叢から立ち上がると、馬車のあとを追うようにして、歩きはじめた。

虫の音が、少年を励ましているようだった。

「どうしたの？」

グレイが訊いた。

バルベットの屋敷をあとにして、それぞれの家へと戻ろうとしていた時である。

「家には帰らないの？」

「え？　ああ、帰りますよ」

グレイの声で、草原を見つめていたシーマが振り返った。「アモンのことを心配していたのです」

「アモン——の？」

「ええ」

グレイの問いに、シーマは頷いた。

「あの子は、家で寝てるんじゃないの？」

「あれ、言いませんでしたか。アモンは、ヴィジルを追いかけて——」

「そんなこと聴いてないわ」

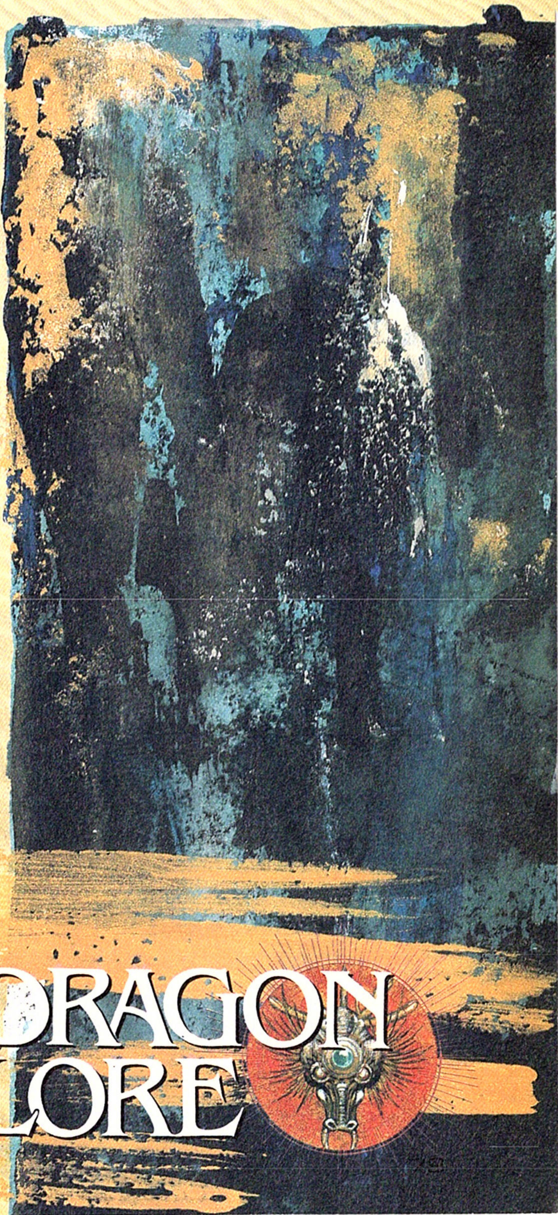
言って、グレイは溜め息をついた。「もう、考えるより先に行動するんだから……」

「あなたは、アモンを子ども扱いしすぎです。彼は、彼なりに考えていますよ」

「そうかもしれないけど、シーマが、それを許しちゃうと

はね」
「好きな人が困っているのを放っておける人は、いないでしょう。ましてや、それを止めるなんて、私にはできませんよ」
「無事でいればいいけど……」
「そうですね」

アモンが沈黙の都へと着いたのは、人々が朝食を終え、己の仕事に精を出す――そんな時間であった。
大通りには人が溢れ、様々な匂いに包まれている。だが、それでいて妙に静かな街であった。
もの売りが大声を張り上げることもなく、立ち話に興じる婦人の姿すらない。錯綜する足音だけが、寂しげに満ちている。
アモンは、幼い頃に聞かされた話を思い出していた。
危うく都が全滅の憂き目を見るところだったという、不死者の王・ヴァンパイアの統べる〝死に切れざる者の乱〟のことである。
事態が取り返しのつかないところまでいってしまったのは、少女の些細な言葉が原因だったとのことだ。
以来、この都の人々は言葉を慎み、寡黙を良しとするようになった。
言葉は人を欺き、真実を曲げる――これこそが、沈黙の都を中心として広められた〝神の教え〟なのである。
ごーん、ごーん、ごーん……。
突然、大気を震わす重い音があった。
途端に、人々はその動きを止める。
同時に、眼を閉じ、顔を空に向け、軽く握った左の拳を右の掌で包む。薄く開いた唇は、音に合わせて、決して声にならない囁きを繰り返しはじめた。
――沈黙の祈りだ。
背丈も、顔も、性別も異なる、およそ共通点のなさそうな人たちが、同じ刻、同じ格好で、同じことに専心していた。
異様な光景であった。
鐘の音は続く。
キルニアの暁鐘とは違い、ひとつの鐘から紡ぎ出される音ではない。僧院の外壁にある四つの鐘楼に吊された鐘から、その音は作り出されるのだ。
同時に鳴らされた音があった。
余韻を楽しむかのように休む時もあった。
早鐘に、重いひとつが重なる。
違う音が、微妙に入り交じって、他の音を創り出していく。
喜怒哀楽。人間の全てが、その音に込められているようにさえ思われてくる。
心が揺さぶられる――。
アモンは、自分も祈りたい気持ちになっていた。
少年は、どうしたらいいのか判らなくなり、助けを求めるように、周囲を見渡した。
人、人、人……。動かずに、立ち尽くす人の群れが、何処までも続く。
森のようだ、とアモンは思った。生身の肉体を持ちながらも、ただ立ち尽くすだけ。
その肉の森に動く、何かがあった。
動かずにいるものの中で、それは確かに動き、見えなくなった。
アモンは、目を止めた。
気のせいではない。
砂漠で、泉を見つけたにも似た、感動があった。間違えるはずもない。
――ヴィジルだ！
アモンの身体は、思うよりも先に動いていた。今までの疲れが、一度に吹き飛んでしまったとも思えるぐらいの素早さだ。
――ヴィジル！
アモンは、叫びたいのを堪えて疾った。
人々が祈りを終え、動きだす前に見つけなければならない。へたをすれば、もう会えないかもしれないのだ。
大通りを抜けた。
祈りを続ける人の数も疎らになってきた。
ヴィジルがいた。
ひとりの男と話をしている。
祈りをしない――。それは、この都の人間ではないということだ。
――誰なのか？
見たこともない男だ。ヴィジルの知り合いなのかもしれない。
気がつくと、鐘の音は止んでいた。
最後の、澄んだ音が合図であったのだろうか、人々が動きだした。
ヴィジルは、男に肩を抱かれ、近くに留めてあった馬車へと乗り込むところだった。
「ヴィジル！」
アモンの叫びで、少女が振り返った。
（次号に続く）

PC Engine CLUB

ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol.32

エンジンに"ゴルフゲーム・ラッシュ"がやってくるのだ。各ゲームとも、特徴を出そうとガンバっているのだぞ。期待、期待!!

RPGの期待の星『OUTLIVE』を、やっとプレイできたのだ。うーん、待ったかいがあったねぇ。おもしろいよ、これは。みんなでハマって、ロムの奪い合いが起きているのだ、実は…。

OUTLIVE



文／北枕獲

■サン電子
■発売中
■¥5600
■Hu-CARD

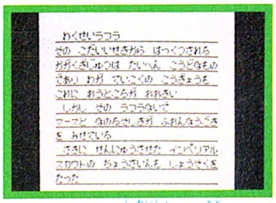
キミも、ロボットアニメの主人公だっ!!

おぢさんは"ロボットアニメ"が好きだった。マジンガーZ、ゲッターロボに始まり、ライディーン、ジーグ、コンバトラーV、ホルテスV、バラタック、ダイターン3、ガンダム、トライダーG7、イデオン、ブライガー、等々…。うーん、きりがない。特にガキの頃はマジンガーZに夢中で、巨大ロボットのコクピットにあこがれたもんだ。その夢が、いま、かなってしまうのだ! うれしーよぉ! みんなも、喜べっ!!

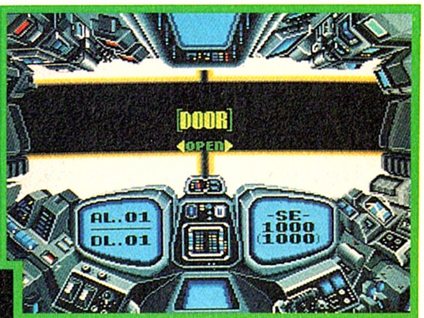
★最新型F・Wブラウディス起動!

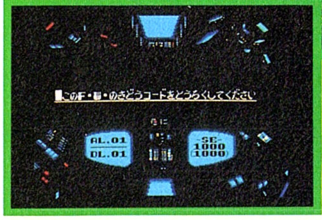
ある日、キミの元に、帝国軍偵察局から1通の指令書が届く。「惑星ラフララの古代遺跡から発掘される科学技術は大変高度であり、我が帝国の工業もこれに負うところが大きい。しかし、ラフラ内で"マース"と名乗る組織が不穏な動きを見せている。先に潜入させた帝国軍偵察局の調査員も消息を断った。そこで君に、ラフラの調査を行ってもらいたい。君には最新型のFWブラウディスが用意してある。ラフラには、FWで試合を行うデュエリストとして潜入してもらう。また、伝説のFWブラウディクスを探せとの指令も受けている。任務の成功を祈る」これが、指令書だ。元FWパイロットであるキミは、ブラウディスに乗り込み、惑星ラフラの古代地下遺跡に向かうのである。

とゆーワケで、3Dダンジョンの探索が始まるのだ。街で買物や情報集めをして、ダンジョンを通り、次の街へ向かう。スタートのラフラシティーから、7つの街を通り、最終目的地はネストシティー。さぁ、ブラウディスに搭乗しよう!



▲いきなり、"指令書"が届いた。おーし、やってやるぜ!!





▲コックピットに照明がついて、ブラウディスが起動する。目の前のゲートをオープンすれば、そこはラフラの遺跡だ。さぁ、いくぺぇ!

◀そしてブラウディスに搭乗。まずは起動コードの登録。よーするに、名前の登録なんだけどね

★ダンジョン潜入、準備!

まず、各街にはショップがある。その説明から始めよう。

"メンテナンス"は、FWの修理、及び、エネルギーやオプションのチャージ(補給)ができる。

"ガンショップ"は、銃の店。銃は4系統4種類。銃は4ユニット持てるので、違う系統でそろえよう。

"アーマーショップ"は、アーマー、シールドの店。高いもの程、ACが上がるワケだ。

"アイテムショップ"はアイテムとオプションの店。アイテムは「エネルギー回復」など回復系の効果を持ち、オプションは「ミサイル」など特殊兵器。

"サロン"は情報収集の場所。デュエリストや人々から、さまざまな話が聞ける。デュエリングを行う場合、ここで手続きをする。

もっとも、最初はお金もない。ダンジョンでひと稼ぎして、お買物をするワケだ。おっと、あわててダンジョンに飛び込むなよ。まずはサロンで話を聞こう。同じ人間に何度も話しかけることを、お忘れなく! 話の内容が変わることもあるからね。

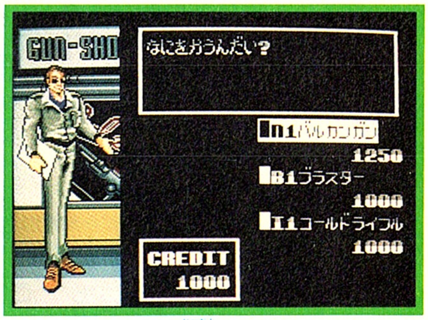
デュエリングとゆーのは、デュエリストどうしのFWによる1対1の決闘。詳しくは、次のページを見てね。

▼エネルギーやオプションの補給ができる、メンテナンスの店には、しょっちゅうお世話になる。情報を、教えてくれることもあるし

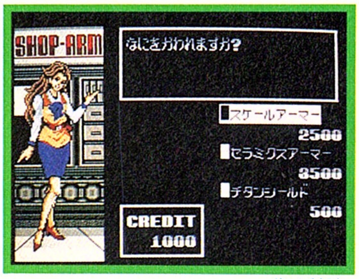




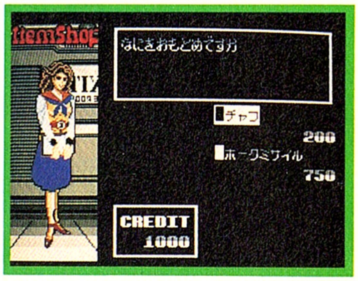
▲サロンでは、いろんな人間に出会う。情報やアイテムが手に入ることもあるし、勝負を挑まれることも



▲ガンショップ。実弾、ファイア、アイス、レーザーと、4系統ある。これに4段階の強さがあるから、全16+α種類の銃があるわけだ。



▲アーマーショップ。アーマーは外部装甲、シールドは盾ね。とーぜん、高いほどいい

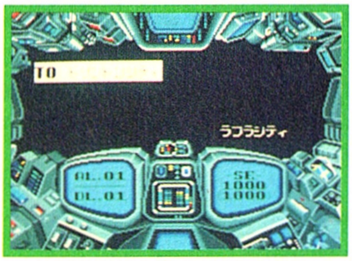


▲トレーダーズは、アイテムとオプションの店。役に立つものがいっぱい

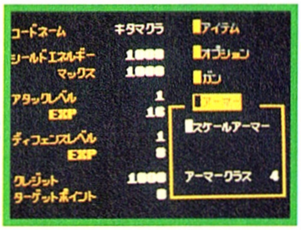
★突入!!

さぁ、サロンで話を聞いたら、いよいよダンジョンに突入だ。それっぽいコックピット、SFチックなダンジョン、いーなぁ。それから、スムーズスクロール！　これは臨場感タップリ。部屋を暗くしてプレイすれば、ドップリとひたれる…けど、目にはあんまりよくないだろーなぁ…。あまり、やらないよーに！

さて、このダンジョン、背景の変化がほとんどないのだ。つまり、ちょっと気を抜くと、自機の位置を見失って、迷子になってしまうおそれがある。くれぐれもマッピングと、位置確認をしっかりすることだ。



▲とゆーワケで、第2の都市トリントンめざして、ダンジョンに突入だ

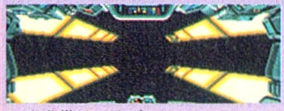


▶ステータス画面で、現在の状況を確認しておこう

ダンジョン・タイプ

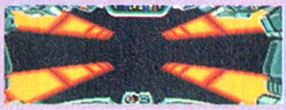
このダンジョンには、4つのタイプがある。それぞれのエリアにいる敵には、それぞれ苦手な武器がある。ガンが4系統あるのは、このためなんだね。

ノーマルエリア



文字通り、普通のエリア。ガンは実弾系（名前の前のアルファベットがnであるガン）が有効なのだ。

ファイアエリア



こちらの敵は、逆に、高温に強く、低温に弱い。とーぜんアイス系（I）の武器を使って戦うのだ。

アイスエリア



このエリアに出現する敵は、低温に強く、高温に弱いのだ。ファイア系（B）のガンを装備しよう。

マグネットエリア

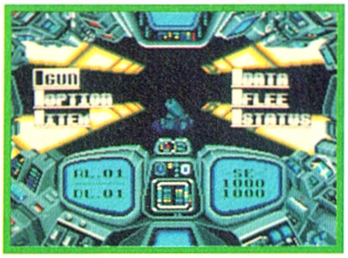


ここは磁場の強いエリア。ここの敵には、レーザー系（L）のガンが、効果が大きい。なぜかは…知らん！

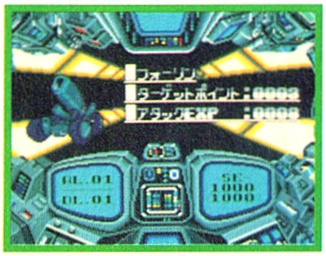
★戦闘!!

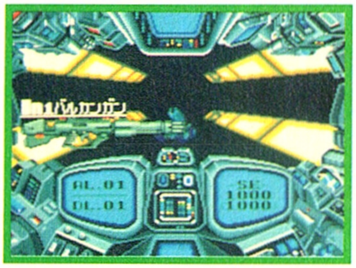
ダンジョンを移動していると、いきなり戦闘になる。この時、注意しなければいけないのは、敵の現れた方向に、強制的に向かされてしまうこと。後ろから出現すれば後ろに、右から出現すれば右に、自動的に向いちゃうんだ。自分の進行方向を見失う…なんてことのないよーに注意ね。

戦闘は、コマンド方式で行われる。GUNはガンの発射。もちろん持ち替えもOK。OPTIONはオプション攻撃、ITEMはアイテム使用。DATAは敵データの表示。FLEEは逃げる時で、STATUSは自機のステータス。RPGファンのキミなら、これで分かるよね!?



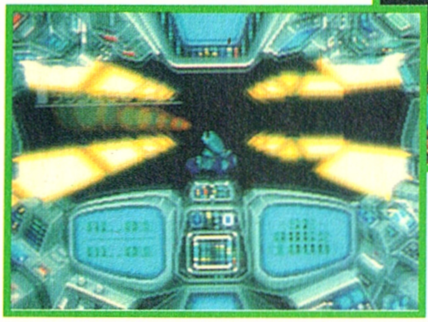
▲さぁ、敵のおでましだ。戦闘時に使えるコマンドは6種類だ。れっつ、ふぁいと！


▲まずは、DATAで敵をチェック。ターゲットポイントは、あとで換金できるんだ


▲とりあえず、普通に銃で攻撃する。ノーマルエリアの敵には、実弾系(n)だったよね


▶へん、こんなザコなんざ、楽勝だね


▲攻撃・防御、別々にLアップするんだ。にしても、危なかった…


◀おっと、直撃をくらっちまったぜい！　ちっくしょー、ナマイキなやろーめ！　覚悟しろっ!!

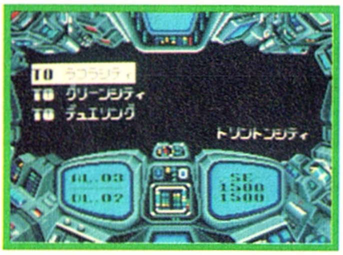
★デュエリング

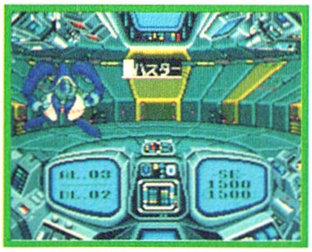
デュエリングとは、FWを使って行う1対1の試合のこと。このデュエリングは人気のあるショーで、これでメシを食っているプロをデュエリストと呼ぶんだ。

デュエリングに勝てば、多額の賞金が手に入るし、重要な情報が手に入るし、アイテムが手に入ることもあるし、と、いいことづくめ。また、その街にいるデュエリストを全員倒さないと、次の街には進めないのだ。つまりデュエリングをこなさないと、ゲームが進まないんだよね。しっかり、パワーアップして、デュエリストに戦いを挑もうぜ！



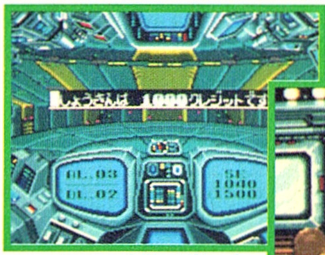
▲サロンで、ナチにデュエリングを挑まれた。おーし、やったろーじゃないか！


◀とゆーワケで、FWに乗り込む。さ、デュエリングだ



◀闘技場でナチのFWと対峙！


▲デュエリングの場合、戦闘中に敵デュエリストから、通信が入ったりする


▲で、勝てば、多額の賞金が手に入るのだ。がむば！



▶さらに、情報をくれたり、協力してくれたりする。勝たないと、次の町にも進めないんだ

がんばれ！ゴルフボーイズ



文／北枕獲

■メサイヤ
■発売中
■¥5300（税抜き）
■Hu-CARD

とってもシブい、本格ゴルフが楽しめる

このゲームには、なんとコースが3つ、つまり54ホールもあるのだ。このゲームでは、なんとフォームの設定ができるのだ。このゲームでは風やグリーンの芝目はもちろん、天候、コースの高低差まであるのだ。うんうん、本格的だねぇ。

このゲーム、基本はアクションだけど、かなり細かいとこまで実際のゴルフをシミュレートしている、オトナ向け辛口ゴルフゲームなのだ。

◉まずはモード

このゲームには3つのモードがある。トーナメント、マッチ、ストロークだ。マッチはもちろん2人までだけど、トーナメント、ストロークは4人まで参加できる。

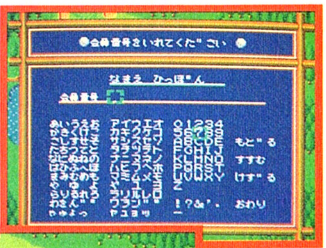
マッチとストロークは、説明しなくても、分かるよね？ トーナメントは、NCS、JAPAN、WORLD、3つのトーナメントを制覇することが目的だ。最終目標のワールドトーナメントは、えっれー難しいぞ。

お次は、コース選択だぞ。マッチ、ストロークでは、エメラルドとクリスタル、2つのカントリークラブを選んでプレイができる。トーナメントの場合は、参加できる大会が決まってるんだけどね。

さぁ、すべてを選択し終えたら、いよいよゲーム開始だぞ。はりきってコースへ出よう！



▲モードは3種類。トーナメントは、3戦を勝ち抜かなければならない





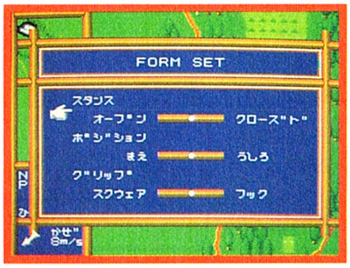
▲会員番号は、パスワードなんだよ
◀トーナメント、マッチは2コースから選ぶ

◉フォームにショット

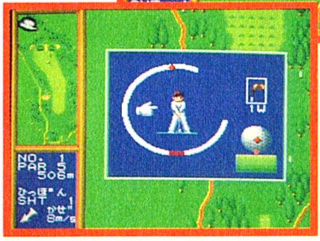
▼フォームを、細かく調整できるよーになれば一人前

さっそく第1打！ の前に、SELキーを押して、コマンドモードに入ろう。そして、"FORM SET"を選択。なんと、フォームの設定ができるんだ。まずはスタンス（足の開き方）。オープンはスライス（右に曲がる）、クローズはフック（左）になるのね。ポジション（ボールと両足の位置）は、長いクラブなら前、短いクラブなら後ろってのが基本。グリップ（クラブの握り方）は、スクエアにすればまっすぐ飛び、フックならフックする。ボールを曲げる方法は、スピン以外にもあるんだね。WORLDトーナメントに勝つには、フォームセットを使いこなせねばなんねぇぞ！

ショットは、まず、クラブの選択、スピンの決定、パワーの決定をする。後はインパクトのタイミングだけ。狙いすまして、ナイスショットだ!!







▲スピンは、インパクトの位置で決定
◀Bスイングの最高点で、ショットの強さを調節

◉ゲームスタート!!

今度こそ、スタートだ。けど、フォームセット以外にも、コマンドはあるんだ。まずは、それを知っとかなきゃね。

"WATCH COURSE"はコースを見るコマンド。まずは、じっくりコースを研究しなきゃね。

"ADVICE"は、かわいいキャディさんに、アドバイスしてもらえるんだ。クラブ選択に迷った時など、相談してみるといいだろう。

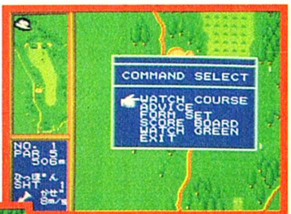
"SCORE BOARD"は、成績の表示。個人成績も、参加者全員の一覧もOKなのさ。

"WATCH GREEN"は、グリーンが見られる。アプローチ前には、芝目を確認しておこう。

それと、天候にも注意！ 晴れ、曇り、雨。それぞれ、ボールの飛び方や転がり方に変化が出るんだからね。

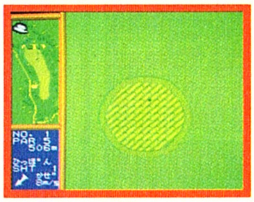
それじゃあ、今度こそ、Let's Play Golf!!

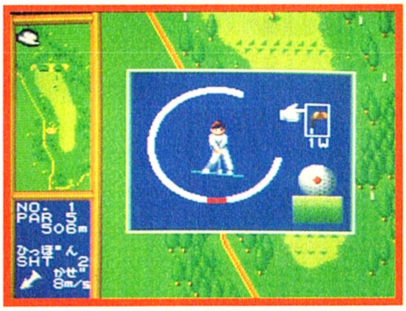
◀コマンドは5つ。使いこなして、しっかり状況を把握しよう



▼さぁ、スタートだ。天候にも注意しないとダメなんだぞ





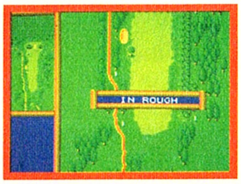


▼ボールがどんな場所にあるか、一目瞭然の親切設計
◀よく見てね。つま先下がりなんだよ。フェアウエイにも上下があるんだ



▲コマンドで、グリーンを見る。アプローチ前の習慣にしよう
◀キャディさんのアドバイスは、めいっぱい活用すること！







▲コマンドで、コースを見る。ティーショット前の常識だね
▶スコアはいつでも呼び出せる。けど…、えーい、なんちゅースコアじゃ!!

NAXAT OPEN（ナグザットオープン）



文／北枕獲

■ナグザット
■5月下旬発売予定
■￥6300（税抜き）
■Hu-CARD

イヤなOBとオサラバ！うっれしー!!

今までのゴルフゲームって、1つ1つのホールが、完全に独立してたよね。ホールの回りはすべてOBだった。ところが、ここのコースは、ホンモノと同じように連続しているのだ。となりのホールに打ち込むことも可能なワケ。つまり、レイアウトによっては、正規のフェアウェイではなく、となりのコースを使ってショートカットする、なんて技が使えるんだ。これは、オイシイぞ！ うまくつかって、スコアアップだ!!

◆クラブにハンデ

▼プレイヤー選択。ユアネームを選ぶと、名前をつけられるし…







▶さらに、クラブも自由に選べるのだ
▲36まで、自由にハンデをつけることもできる

このゲームのもう1つの特徴。名前を登録してプレイする場合、クラブの選択ができ、ハンデがつけられるんだ。

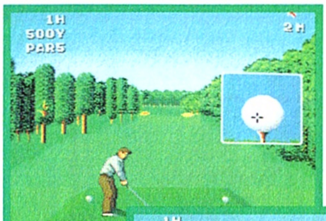
クラブってのは1～5W、1～9I、PW、PS、SW、PTと18種類あるのね。だけど、コースに持って出られるのは14本だけ。それであまり使わない2Wや2Iは、クラブのセットには入ってないんだ。だけど、名前を登録すれば、18種類の中から、自由に14本をセレクトできるんだ（PTとSWははずせないけど）。もっとも2Wなんて、ホント使わないんだから。基本セットがブナンなのだよ。

ハンデも0～36の間で自由に設定できるから、うまい人も、それなりの人も、対等に勝負できるってワケ。えっ、ハンデが分からない？ こーゆーの、きっと、おとーさんが詳しいよ…。

◆3Dティーショット

▼ショットは、＋カーソルで、方向を決めることから始まる







▶ショット!! 飛んでくボールが、気持ちいーの
▲スピンを決めて…。ね、3D、いーっしょ！

さらに、もう1つ。このゲーム、ティーショットが3Dだってことにも注目しておくれ。さっすがPCエンジン、グラフィックの美しさ、迫力、臨場感、どれを取っても最高のできなのさ。3Dでプレイできるのが、ティーショットだけってのが、ちょっと悲しいのだけれど…。

さて、ショットだ。まず、打つ方向を決める。そして、クラブの選択。残り距離、風、ライなど、よく考えて決めよーね。お次は、スピンの決定だ。フック、スライス、バックスピンなど、自由自在に操れるよーになりたいね。

あとはⅠボタン3回でショット。1回目でスイング開始、2回目はバックスイングの位置（ショットの強さ）、そしてインパクトだ。タイミングをはずすと、チョロやテンプラになるかんね！

◆こっちもスタート!!

さてさて、ナグザットオープンに用意されたコマンドは3つ。

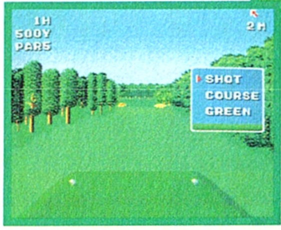
1番目は〝SHOT〞だ。これを選ぶと、ショットに入るワケだね。

2番目は〝COURSE〞。これは、そのホールを見るコマンド。ティーグラウンドからグリーンまで、画面をスクロールさせながら見せてくれる。

3番目は〝GREEN〞ね。グリーンを見るコマンド。芝目やカップの位置をしっかり確認して、アプローチしようね。

じゃ、ゲーム開始だ。うーん、それにしても、なんてムズいコースなんだ。このムズさはハンパじゃないね。湖の上のホールとか、90°のドッグレッグとかね。グラスバンカーならぬ、ウォーターバンカーなんて、ミョーなもんもあるし。OBが少ないのが、唯一の救いだけどね。なかなか攻略には、手がかかりそーだ。

▼コマンド数が、ちょっと寂しーけど、必要なものはそろってる



▶グリーンを見る。まずはグリーン回りを表示して…

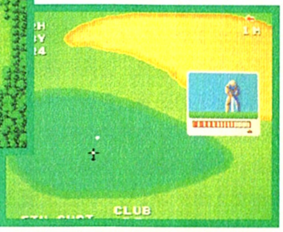




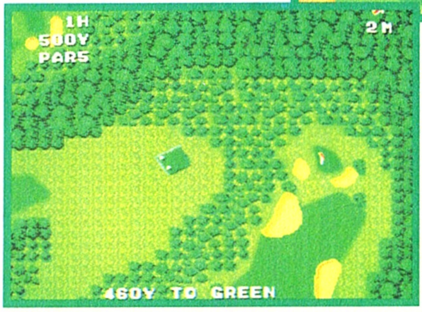
▲手前に…っていってるのに！ 奥の林に、打ち込んじゃうんだもんなぁ…
◀次にグリーンを表示。このシステムはいいね。ここは、手前に落とした方がベターだ



▼芝目を読め！ なんて、カンタンにいわれてもねぇ





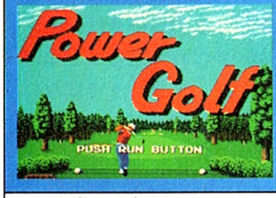


◀コースを見る。かってにスクロールしちゃうので、しっかりと見とかないとダメだよ



▲グリーン回りの灰色は岩なのだ。コイツに当てると、池ポチャの確率が高い
◀これがウワサのウォーターバンカー。ペナルティはないけど、コントロールが難しい

POWER GOLF



文／北枕獲

■ハドソン
■5月25日発売予定
■¥5800(税抜き)
■Hu-CARD

御大ハドソンのゴルフゲーム登場

ハドソンから、パッドが３つ接続できるタップが出てるでしょ。それにあわせたのか、このゲーム、参加人数が１～３人なのだ。ゴルフゲームって、４人まで参加が当り前だったから、な～んかヘンな感じ。ま、ゲームの内容には、直接関係ないからい～んだけどね。ハドソンが満を持して出すだけあって、カンタン操作で、ムズかしいってゆー、大変なゲームに仕上がっているんだよ。

地獄のマッチにコンペティション！

プレイモードは３種類が用意されている。

ストロークは２人まで参加できる、ごく普通のプレイ方式。

マッチは分かるよね。ところが、このゲーム、普通のマッチの他に、〝ヘル・モード〟とゆーのがある。これが、すごい。なんとホールの勝ち負けによって、クラブを奪い合うとゆー、文字通り〝地獄のマッチプレイ〟なのだ。

コンペティションてのは、３人まで参加できる競技会形式のモード。ストロークとどこが違うかってゆーと、ペリア方式が採用されてること。ペリア方式ってゆーのは、ハンデキャップ制度の一種で、隠しホールを使ってプレイヤーのハンデを算出する方法。詳しいことは…そーだ、おとーさんだ！ このコンペでは、ドラコンやニアピンがあるのもうれしーね。

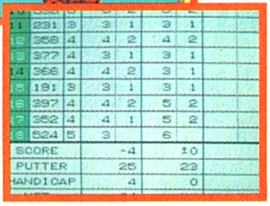
地獄のマッチとコンペで、今までにないゴルフが楽しめるぞ。



▲モードは３種類、〝地獄のマッチプレイ〟と〝コンペティション〟が新しいのだ



◀コンペには、ドラコンもあるんだ



▶これが、ペリア方式のハンデだ

プレイヤーの個性をつかめ！

プレイキャラは、男性２人、女性１人が用意されている。とーぜん、それぞれには個性・特徴があるから、自分のフィーリングに、ピッタリと合ったキャラを見つけよう。

選んだプレイヤーをＣＯＭちゃんにまかせて、ギャラリーとして楽しむこともできるから、ＣＯＭちゃんの攻め方を見て、攻略法を研究するのも１つの手だね。



▲ゴルファーは３人。それぞれ、個性がある。さぁ、誰を選ぼうか？

プレイヤーの特徴



プレイヤー１
いっちゃん、標準的なプレイヤー。ショットの方向性もよく、全体的にバランスがとれている。無風状態で１Ｗのキャリー（転がりをふくまない、純粋な飛距離）は211ヤード。



プレイヤー２
女性なだけに、非力で、飛距離も短いのだ。反面、スイングがゆったりしていて、タイミングが合わせやすいとゆー長所がある。いわゆるビギナー向きのプレイヤー。1Ｗのキャリーは191ヤード。



プレイヤー３
スイングスピードは最速で、タイミングさえあえばバツグンの飛距離を出す。けど、合わせにくい！ なれるまでに一苦労しそう。なれさえすれば、プロ級…かな？ １Ｗのキャリーは220ヤード。

ベーシックなんだけど、ハードでシビアなゲームなのだ

ショットには、６つの要素があるんだ。クラブの選択、方向の決定、ショットの強さの決定、ショットの曲げ方の決定、スピンの有無の決定、弾道の高さ。クラブ選択、方向の決定以外、すべてⅠボタンでＯＫの任天堂方式だ。バックスピンや、弾道の高さは、インパクトの時の方向キーだしね。つまり、タイミングをはずすと、ボールが曲がる…。これが、えっれえシビアなの。もう、曲がる曲がる。タイミングをつかむまで、ＯＢの嵐!! 早いとこ、タイミングをつかまなきゃね。

プレイ中にセレクトボタンで、コースレイアウトとグリーンが見られる。ランボタンで、スコア表ね。

バーディーを取れば、ゴルファーがガッツポーズをする。ソレを見るのも楽しーもんだしね。

▼画面表示は、説明なくても分かるよね？ 中央の、でっけぇー数字は飛距離なのだ





▼さぁ、グリーン。しっかりアンジュレーション(傾斜)を読もう。矢印の向いてる方が低いんだ



▲バンカーショットだ。距離を合わせるのが、けっこうムズい

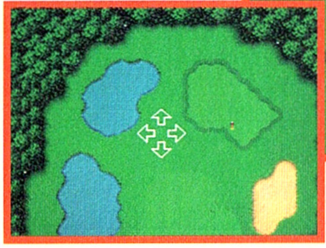


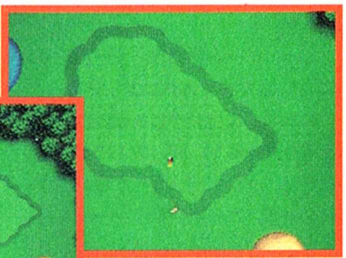
▲やったね。ナイス・バーディー!! ガッツポーズが決まってるねぇ、うん



▶おおっと、少しフックがかかってしまった…。かなり曲がるから、注意しなきゃね

▼セレクトで、コースろ見られるんだ。じっくり、攻略法を考えよう





▲アプローチ前には、アンジュレーションを確認して、ボールの落し所を決めようね

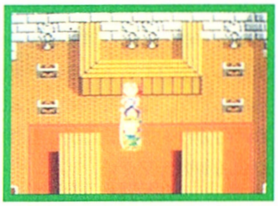
HOT NEWS ネクロスの要塞

■アスク講談社■今夏発売予定
■価格未定■Hu-CARD

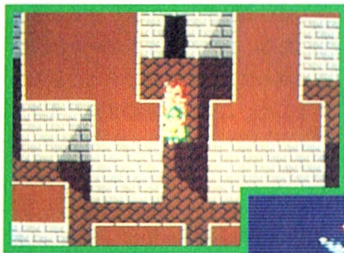
ロッテのチョコ『ネクロスの要塞』がRPGに！ 先輩のビックリマンを越えられるか!! とゆーワケで、このゲーム、新しい試みがいっぱい。マルチ・キャンペーン・シナリオ、ツイン・マップ、シネマティック・ウォー・シーンなどなど。詳しいことは、近いうちに紹介できると思うから、お楽しみに！


▶第1章の主人公マーシナリー。傭兵なのだ

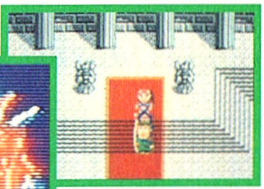

▶ここは、フィボナの森。あの女性はだれだろう？


▶タンキリエ王国の武器屋さん。何があるかな？

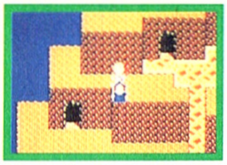

▶2章の主人公ナイト。サムライと戦うんだって


▲ネクロスの城を行く勇者達。ゲームの中盤だ


▶ネクロスの7人の弟子のトップ、ドクロス。今回の親玉


▲ここは、創造神へブライルの神殿だ


▲闇の錬金術士、策士メカロス。ドクロスの参謀だ


▲ゼノ火山は炎の神の山。頂上には、宝があるらしい

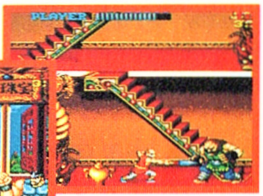

▲第3章の主人公エルフ。親の形見の角笛が泣かせる

HOT NEWS 虎への道

■ビクター音楽産業■発売日未定
■価格未定■Hu-CARD

死霊戦線に続く音産のゲームは、カプコンのアーケードゲームからの移植に決定!! 少林寺一の武器の使い手リー・ウォンが、龍拳王打倒に旅立つとゆーカンフー・アクションだぞ。


▼第1ボスの不動。ボスだけあって、強い!!


▲大男トウガンに捕まると、ブン投げられるぞ！


▲ジャンプしてるのはアチャ…じゃなくて、リーだよ

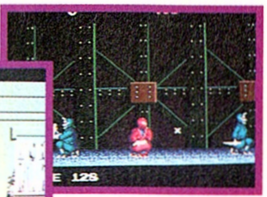

▲洞窟にひそむ、3匹の大蛇！ イヤらしい動き!!


▲凧に乗ってる忍者の魁人。うーむ、駄洒落で来たか…

HOT NEWS ニンジャウォーリアーズ

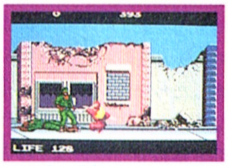
■タイトー■6月発売予定
■¥6200(税抜き)■Hu-CARD

三画面きょう体で、ゲームセンターの人気を集めた「ニンジャウォーリアーズ」がPCエンジンに移植されるぞ。手裏剣をなげ、苦無で敵を倒して突き進む。君ん家で三画面分の興奮を味わえるんだ。


▼画面は、ヨコ長で三画面分のスペースね


▲途中には、自分と同じニンジャの敵も出てくる


▲火を吹いてくるカブキみたいなニンジャ。あっちー!!


▲両手に苦無をもって、兵士を倒す。うーん忍者


▲忘れてはいけないのが美しくて凝ったグラフィック

HOT NEWS ヴァリスII

■日本テレネット■5月発売予定
■価格未定■CD-ROM

パソコンやファミコンで活躍した優子ちゃんが、CDロムで新しい冒険を始めるのだ。モノはアクションだけど、OPや、ACTとACTをつなぐシーンでは、本格的なアニメーションが楽しめそうだぞ。うーん、早く優子ちゃんに会いたい！






▶とゆーワケで、今回はゲーム画面はなし。ウワサのアニメシーンを堪能してね

HOT NEWS スーパーアルバトロス

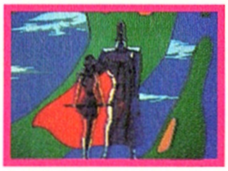
■日本テレネット■発売日未定
■価格未定■CD-ROM

オリジナルはパソコンの『アルバトロス』ってゆーゴルフゲーム。だけど、わざわざCDロムを使うんだからね。ただの移植であるわけがない。

とゆーワケで、写真を見ておくれ。これが、ゴルフと関係があるの？って感じ。つまり、今までのゴルフゲームは、単にゴルフをするだけだったけど、コイツは違うみたいなんだ。しっかりとしたストーリーがあるみたい。これは、新しいスタイルのゲームとして、目を離せないぞ！







▲死の床で、父は生きていると衝撃の告白をする母。それを聞いた主人公は…。あの、これゴルフゲームですよね？

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

ローリングサンダーの「やっちゃえシアター」死ぬほどよかった。あんまりおかしかったんで、もしかしたらローリングサンダーを買ってしまうかもしれない。それから、余計なお世話ですけどベントスタッフの構成員って何人ですか？
（東京都・渋谷ゆかり・15歳）

▶やっちゃえポーズやってますか？編集部で一番じょーずなのはマッキーさんですね。それからベントスタッフは私、手塚と山下章サン、それにベニー松山クン他2名のドレイがいます。ただ今女性事務員募集中です。履歴書を同封して編集部「ベントにリクルート係」まで。
（手塚一郎）

あのっ／一言いわせてくださいっ／このごろアイドルのソフトたくさんでてきましたよね。私、はっきりいってそーゆーのゆるせないんです。ファミコンにすればなんでも売れると思っている会社がとってもゆるせません。
（千葉県・JOY・14歳）

▶ゲームとしてよくできてりゃ文句もないんだけどね。
（ハルク）

タイレル辻さんへ質問です。タイレルの由来はあのF1チームのTYRRELLからきたのではないでしょーか。
（佐賀県・CAMEL岩永・15歳）

▶じつは、映画「ブレードランナー」にでてくるタイレル・コーポレーションからというのが真相でした。
（ヒラ坊）

まえにお母さんに三国志買ってきてとたのんで9800円わたした。するとお母さんは小説の三国志を買ってきた。今もまだそのお金を返してくれない。せこい。
（大阪市・端崎友也・13歳）

▶すばらしーお母さまだと思いますよ。小説ぜーんぶ読んでからゲームをやったらもっとおもしろくなるのよねー。
（マッキー）

女性ゲーム・デザイナーっていないんですかねー。女性が製作した、もしくはシナリオを書いた女の子のためのアドベンチャーゲーム、RPGがあってもいいと思うんですが。よく女の子を主人公にしたRPGなんかがありますけど、目新しさを狙っただけで別に男でも女でも、どちらでもいいようなゲーム内容なんですよね。そうではなく、キャラクター、イベント、会話、アイテム等すべてを女の子が楽しめることを最優先にして、つくられたゲーム。男のプレイヤーが主人公になりきろうとしても、ちょっと感情移入できないようなゲーム。そんなゲームがあれば女性のファミコン・ユーザーも急増するかもしれない。女性のゲーマー、ライターが現れ、女性版・堀井雄二まで登場！それも夢ではないと思います。編集部の方々(特にマッキーさん)の御意見はいかに？
（滋賀県・きよひろう）

▶はい。マッキーです。気持ちはわかりますけど、ゲームに関しては男とか女とか別に考えるのってあまり意味がないと思います。ハーレクイン・ロマンスみたいなゲーム、私きらーい。
（マッキー）

ナムコさん、ぜったい撤退（しゃれじゃないよ）しないでくらさい。ぼくとおとうさんはナムコのファンなのでなげいています。どうかまじでお願いします。
（大阪府・ひいちんまる・13歳）

▶そーか。おとーさんもなげいているのかー。
（ヒラ坊）

トレボー美容室へ、まず母をたぶらかしていかせましたところ「ふつーの美容院だよ」といって、白髪染めをしてもらって帰ってきました。2週間後またいったそーです。どーやらやみつきになったようです。私はというと…。
（岡山県・中田富美子）

▶いったい岡山のトレボー美容室には何があるのか？　次号を待て／
（ヒラ坊）

まったく最近のRPGは困ったもんだ。まず内容、たしかに充実してきた。しかし、だ。ほとんど半強制的にそのストーリーになれしたしむようにしている。RPGとは想像力のゲームじゃなかったのか？　それに、キャラクターが固定されてしまっていることもある。その結果として、アニメとかんちがいする奴もでてきた(特に女性)。まったくRPGには光がみえない。
（鹿児島県・山之内覚）

▶確かにいいところをついてますが、説明不足で誤解をまねくといけません。も一回どーぞ。
（ハルク）

FNNにのっているハガキの絵についてですが、絵の色はなにをつかって着色してるのでしょーか。色鉛筆でやってんだか、なにをつかってんだか、わからずなやむ今日このごろです。ぜひともお教え下さい。
（青森県・蛯名健二・16歳）

▶それでは、たまたま遊びにきていたおじょー様方に聞いてみましょー。

▶サインペンを水でといて着色してます。インクは証券用インクを使えば水にぬれても流れません。注意することはサインペンを水でぬらすと色が薄くなること。
（ロトちゃある）

▶ふつうの水彩絵の具やカラーインクパステルなど。私はおもに透明絵の具を使っています。
（龍運獅阿）

幸か不幸かヒラ坊の結こん式はぼくの誕生日と同じだ。
（岡山県・天野直・14歳）

▶あ、そー。毎年、そのころになったらお手紙下さいね。結婚記念日、忘れちゃうから。
（ヒラ坊）

この前、MRT（宮崎放送）ラジオの「わくわくゲームランド」に「おすすめのゲーム雑誌は必本」とはがきに書いて送ったら、なんとそれが放送されたんだよーん。あとJICC出版局をジェーアイシーシー出版局と読まれたのにはまいった。
（宮崎県・ぷうかJrターボ・15歳）

▶どーもありがと。広報宣伝部の自駄松がよろこんでました。それからジェーアイシーシーでもかまいません。ちょっと長いのでジック出版局。
（ハルク）

時々、台所で1人、やっちゃえポーズをしてるとダンナがけげんそうに、「大丈夫か？」と聞きます。
（山形県・吉田容子・主婦）

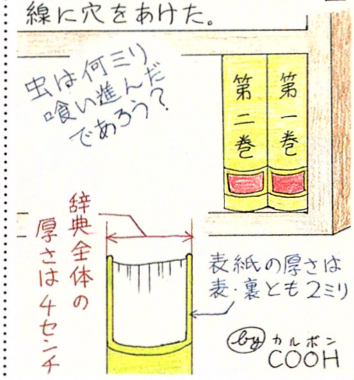
▶わたしも1人でやってます。
（マッキー）

今日は待ちにまった「神宮寺三郎・危険な二人・後編」の書き換えの日。おもちゃ屋までケッター（自転車）とばしていってきました。家に帰って熱中すること2時間。無事終了することができました。このゲーム実に感激のシーンが多かったですね。おまわりさんの懐中電灯のシーンはとっても新鮮でしたし、ラストはもうジーンと胸にきちゃってしばらくぼけーっとしちゃいました。これからあの2人どうなっちゃうんだろ。
（静岡県・茶々丸・15歳）

▶値段を考えるとディスクゲームにもいいものがたくさんあるよね。ところでケッターってのがいーぞ。
（ハルク）

▶必勝本からもビデオがでます。「幻のビデオゲーム・コレクション全5巻」／田尻くんの監修でこれまでの業務用ゲームの傑作を紹介するものです。お楽しみに
（編集部）

吉川に対抗して私もクイズだ！この2つの国語辞典に虫がつき、第一巻表表紙の内側から第二巻裏表紙の内側まで横一直線に穴をあけた。



▲またまたクイズだ。これはわりとカンタンですね。でもどっかでこの問題みたことあるじょー。オリジナルおくってね。

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

バンドやりたい

あこがれのステージに立ちたい！
とにかく目立ちたい！
ギターをギンギンにうまくひきたい！
あのバンドのことをもっともっと知りたい！
メンバーを募集したい！
あの髪にしたい！
あの曲のスコアを手に入れたい！

という君たちのために

画期的ロック実践マガジン
バンドやろうぜ
毎月27日発売　定価400円（税込み）

5月号 発売中

ZIGGY「NICE&EASY」徹底インタビュー

特集 実践コピー術 スコア攻略法

コンテスト&オーディション傾向と対策

いよいよ連載開始
月刊レピッシュ&月刊アンジー

豪華プレゼント付
読者人気投票
「バンド・ダービー」

■登場／聖飢魔II BAKUFU-SLUMP パール兄弟 浜田麻里 HILLBILLY BOPS' etc.

獏の食べのこし



中島らも著
定価880円（税抜き）／発売中

決してかなうことのない想いを抱いて、永遠にそれがかなうことがないなら、それは一種の幸福である。中島らものもう一つの顔。溢れる愛のエッセー集。

愛し過ぎてこんな感じ!!



うのせけんいち・作
定価600円（税抜き）／発売中

月刊宝島の読者コーナーで大人気連載のマンガ家・うのせけんいち。通称うのけんがデビュー以来、命を賭けて描きためた作品をチョイス。過激に暴発売!!

道具としての英語



単語パワーアップ編
別冊宝島91
定価980円（税抜き）／発売中

丸暗記よ、さらば！71の語根で覚えるボキャブラリービルディング！単語力を200％パワーアップする本。ついに発売！

THE BLUE HEARTS 「1000の証拠」



月刊宝島編集部・編
定価1000円（税抜き）／発売中

あなたは、ザ・ブルーハーツを知らなさすぎる!!いまや超人気の彼らのありとあらゆる情報をファイル。ファン必携!!

JICC出版局
●書店にない場合は弊社までお問い合わせ下さい。 ☎03-234-4621

SUPER GOLD（スーパーゴールド）

読者プレゼント NO.1

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30SG)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60SG)なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもOKだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



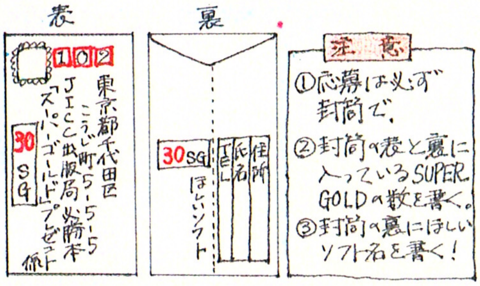
「ベースボールスター」テレフォンカード(SNK)

5名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、切手をはるのを忘れずに！ 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何SGが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは4月21日㈮当日消印有効。発表は'89Vol.12の予定です。





読者プレゼントNO.2 アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！　抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



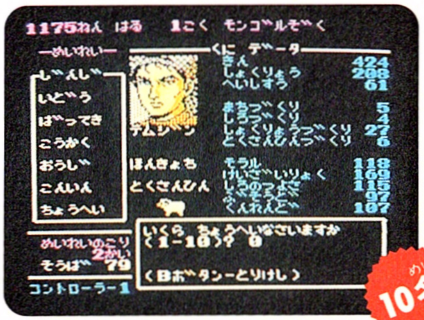
②本命・競馬シミュレーション（日本物産）　10名



①ガーフィールドの一週間（トーワチキ）　10名



④ダウンタウン熱血物語（テクノスジャパン）　10名



③蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン（光栄）　10名

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。
ハガキには、必ず切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。
しめきりは、４月21日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。
発表は、'89Vol.12のこのページで行う予定です。
なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.4 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！　幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLDプレゼント

★ほしいソフト１本
北海道・弓川真二　山形県・柴村弘人　福島県・佐川真理子　千葉県・新川信和　東京都・今井高雄　神奈川県・上中祐美子　長野県・崎田久志　静岡県・素長智行　埼玉県・大塚秋子　石川県・長山竹雄　富山県・木下洋二　大阪府・小谷佳子　長田哲広　京都府・中田典夫　和歌山県・本田秋行　兵庫県・波中弓　広島県・山本正二　高知県・黒川行信　福岡県・田無康和　宮崎県・天野英利　他60名

★ほしいソフト２本
青森県・仲村利也　長野県・坂下明　静岡県・秋元多加子　福島県・小島亨一　千葉県・大山達也　富山県・穴川雪雄　静岡県・崎田和彦　東京都・屋名川美紀　星野弘和　愛知県・勇田照彦　広島県・根岸勝広　山梨県・羽田正直　京都府・林春夫　兵庫県・中山秀夫　大阪府・五代文男　福岡県・加藤広子　山口県・谷村圭一　高知県・海原功　鹿児島県・山下由美子　島根県・川田民男　他30名

★ほしいソフト３本
北海道・小宮和行　福島県・大久保文夫　山梨県・菅原明子　東京都・田中久美子　栃木県・牧原聖行　熊本県・広田竹彦　大阪府・久松陽子　秋田明美　静岡県・春日英樹　広島県・安川順二　岡山県・坂田正一　鳥取県・岡本純二　愛知県・秋野修二　岐阜県・円谷雅行　京都府・大塚景子　徳島県・吉村直久　山口県・河野裕和　茨城県・沢村由紀　鹿児島県・山田明　島根県・河田誠　他20名

★アイレム「1989キャラクターカレンダー」
埼玉県・朝田正行　愛知県・鈴木章

アンケート・ハガキ・プレゼント

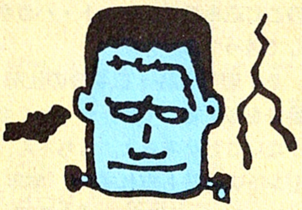
①トムソーヤーの冒険
北海道・竹内弘志　青森県・柴田清人　秋田県・藤田容子　福島県・平山利夫　東京都・河田信一郎　福井県・中井由美子　三重県・本田正和　高知県・北沢京子　熊本県・阿部研一　兵庫県・岡宮礼子

②モトクロスチャンピオン
青森県・別所忠彦　福島県・和田今日子　栃木県・手塚充　東京都・鴨井勝夫　市田幸治　神奈川県・須田秀一　山梨県・遠野修　愛知県・水島弘二　滋賀県・戸田良　島根県・植林順　広島県・野田志夫

③京都花の密室殺人事件
北海道・星川正雄　福島県・原田和明　東京都・島野恵理　広島県・善田智行　大阪府・柴田高光　福岡県・横田成三　徳島県・長野修仁　千葉県・高田真理子　鹿児島県・秋野達雄　神奈川県・佐藤健

④飛INGヒーロー
青森県・長川治吉　大阪府・原島亜紀夫　岡山県・鳥山幹仁　東京都・浅田行道　柴鉄也　愛知県・中原由美子　原島県・鬼中高雄　宮城県・浜野悟　神奈川県・春野真紀　宮崎県・河山満吉

怪物博物館（映画編）
THE MONSTER MUSEUM



連載⑤

ゾンビ

by 北枕獲

元祖スプラッタ！ジョージ・ロメロ大先生の登場だっ！

へ～イ！　みんな、煮詰まってるかい!?　おぢさんなんか、グツグツなんだぜい、ぜい、ぜい!!　ほらほら、ちょっと食べてみなよぉ！　ユンケル味がするからさっ!!

で、今回はスプラッタの元祖、ジョージ・A・ロメロの『ゾンビ』だぞ。

ゾンビ
DAWN OF THE DEAD (ZOMBIE)
監督：ジョージ・A・ロメロ　特殊メイクアップ：トム・サビーニ　出演：スコット・H・ラインガー／ケン・フォーリー／デビッド・エンゲ
1979年　アメリカ　127分
CICビクターより発売中　3500円!!

ロメロ先生の〝リビングデッド〟3部作の２本目が、この『ゾンビ』なんだ。１本目の『生ける屍の夜／NIGHT OF THE LIVING DEAD』は1968年に創られたモノクロ映画で、ロメロ先生のデビュー作。残念なことに日本未公開。この『ゾンビ』で〝夜明け〟を迎えたゾンビどもは、３本目の1985年製作の『死霊のえじき／DAY OF THE DEAD』で、ついに地上を制圧してしまうのだ。

『ゾンビ』の大流血大会は、公開当時かなり話題になったし、実際にものすごかった。まだ、ほとんど特殊メイクアップの知識がなかった私は、劇場の椅子の上でぼーぜんとしていたもんだ。

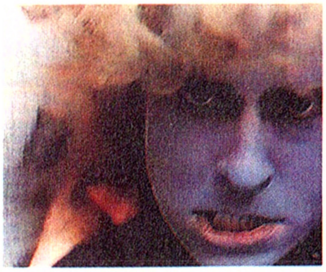
その後、次々とこの手の映画が撮られたのはご存じの通り。ロメロこそ、人間の肉を喰い、喰われた人間はゾンビとして蘇り、頭を破壊すれば倒せる、と言う広義のゾンビの産みの親なんだ。

この映画の場合、屍体が動きだした原因は、ナゾの宇宙線だったね。郊外のショッピングセンターを舞台にした、人間対ゾンビの戦いは、ぐちゃぐちゃ、びとびと、うにうにと迫力満点だった。

この映画の１番の功労者はもちろんロメロだけど、忘れちゃいけないのが、特殊メイクアップ・アーチストのトム・サビーニだ。あのリアルで、グロくて、ファンタスティックなゾンビどもは、サビーニがいたからこそ生まれたんだからね。サビーニは『クリープショー』でもロメロと組んで、すばらしい（＝グロくて気色いい）メイクを見せてくれた。あの『13日の金曜日』もサビーニだったし。

さて、こーなると〝ゾンビ・シリーズ〟が始まってしまうのか？　いよいよ〝ぞーもつ編〟に衣替えしてしまうのか？　うふふふふ、楽しみだ…。

あ、それから、発売中のビデオは、劇場公開時にはカットされたシーンも収録した完全版だからね。



▲やっぱり、サビーニのメイクはよいなぁ。思わず、うっとりと見とれてしまふ。うるうる。

電脳恐怖都市
ホラーは踊る
THE SHORT SHORT HORROR



連載㉑

犬の幽霊

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

ポチは今日もご主人の帰りを待つ…。

隣りの島崎さんちでは犬を一匹飼っていた。ポチという、こっちが恥ずかしくなるような名前のオスで、もちろん、というかなんというか雑種だった。

そのわりにはけっこうかしこい奴で、毎日、夕方の６時になるとかならず駅の改札の前に坐ってて、ご主人の島崎さんが出てくるのを待っていた。

ぼくもだいたいその時間に会社から帰ってくるので、よく一緒になったりしたもんだ。

島崎さんは、小柄で律儀そうで無口なひとだった。そういえばポチも無口な犬だった。つまりその、ほとんど吠えたことがなかった。

たしかあの日は雨が降っていた。８時ごろ駅に着いて、改札を出たらまだポチがいた。声をかけてやると、こっち見て尻尾を振ったけど、すぐに視線を改札口にもどして動こうともしない。

島崎さんめずらしいな、こんなに遅いの。そう思いながらその場を離れた。

それもそのはず、島崎さんは死んでいた。仕事の出先で事故に遭って、首の骨を折ったそうだ。即死だったとか。

でも犬にはそういう事情がわからない。もうご主人はいないというのに、その後も相変わらず、毎日６時になると改札の前に坐りこんで待ってるのだ。

よっぽど連れて帰ってやろうかと思ったけど、島崎さんちにしてみれば、大黒柱にいなくなられて犬どころの騒ぎじゃないだろうし、余計なことするみたいなのでほっておくことにした。

それが２ヵ月も続いたろうか。今度はポチが死んでしまった。飲まず喰わずで亡きご主人を待ち続け、衰弱してしまったのだ。

ぼくはとても後悔した。なんとかしとけばよかった。

ポチが死んで一週間後、島崎さんちはどこかに引っ越していった。

次の日いつものようにぼくは、６時ちょい過ぎに駅に着いた。そして改札を出ようとした。

ポチがいた。

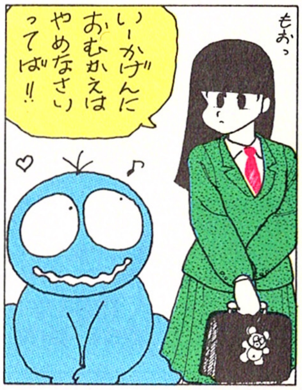
体が青白くて、向こうが透けて見える。ポチの幽霊だ。ぼくにしか見えないみたいだ。体じゅうの毛穴がチリチリしたけど、哀れさが先にたった。もちろん、声なんかかけやしなかった。

ポチはずっとそこにいた。来る日も来る日も、犬の幽霊は帰らぬ主人を待ち続けた。

で、きのう。ぼくが改札を出ると、目の前のポチが尻尾を振ってる。背筋がゾクリとして、ぼくは振り返った。

島崎さんがすぐうしろにいた。青白く透けてて、顔が変なほう向いている。

ぼくは、とうぜん、叫んで逃げた。



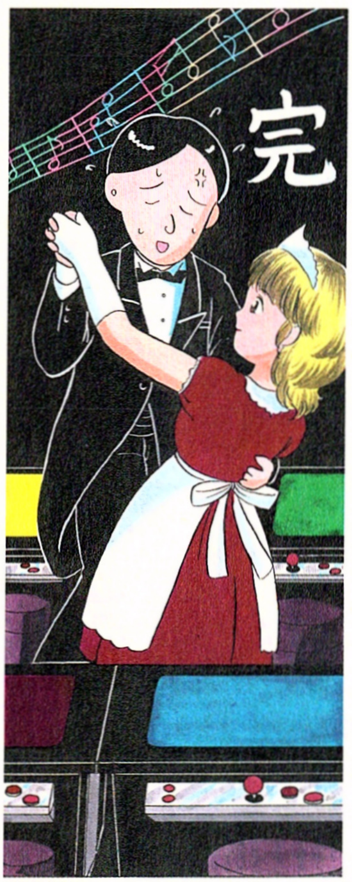
田尻の
パックランドでつかまえて
A CATCHER IN PACK LAND



連載⑳

ゲームセンター（その2）

by 田尻智



ゲームフリークたちのラスト・ナイト・カーニバル。

スターダストは、深夜だというのにたくさんの客で賑わっていた。

「いつもより人が多いんじゃない」

と哲夫。

「昼間しかきたことないからわからないよ」

それが今日という日だからなのか、いつもそうなのか……。しかし人の出入りは本当に多くて、それはまるでちょっとしたおまつりのようだった。僕たちは、それぞれやりたいゲーム台に向かって元気よく走っていった。

僕が『サンダーストーム』のコクピットに乗り込もうとすると、純がスロットマシンのレバーに手をかけて立っていた。いちいちカッコをつけるのが彼のクセだ。

「ディフェンダーってゲーム知ってるてるか、

「知ってるさ」と僕は答えた。

「アメリカのフロリダでさ、デイル・リーズっていう13歳の少年が、ディフェンダーのハイスコアーに挑戦したんだよ。どれくらいのスコアーがでたか知ってるか」

「いや」

「47,335,225点。約4700万点だよ。彼は朝の10時からゲームを始めて、40時間もプレイし続けたんだ」

「すごい！　しかし本当の話かね」

「本当だってば」

「トイレとかは、いついくんだよ」

「しこたまストックした宇宙船を犠牲にしてトイレに飛び込むんだって。でもこの話にはまだ続きがあって、実はそのデイル・リーズがディフェンダーのトッププレイヤーじゃないんだよ。全米ハイスコアーは、アイオワで記録された5200万点だというんだ」

「へぇー。日本じゃ新風営法のおかげで、彼等のハイスコアーを抜くようなスーパープレイヤーは。これからずっと現れないだろうね」

「そういうこと。悔しいよなあ」

そういって純は、スロットマシンのレバーをガチャガチャと乱暴に揺すってヤツ当たりした。そのとき見憶えのある少年が声をかけてきた。

「よーっ！　おまえたちもきていたのか」

そいつは新宿のゲームセンターにいくと必ず出会う良之だった。

「おまえたちもか！　やっぱりお互い考えることは同じだな」

純がいった。良之はヘヘンと鼻を鳴らして照れた。

「オレのほかにも、いっぱいきてるぜ。そうだ。カーニバルにいってみな。たくさんのゲームフリークで盛り上がってるぜ」

「そうかー」

僕たちはひとまずスターダストを出てカーニバルへと向かった。カーニバルは、24時間営業のゲームセンタ--で、1000円の入場料を払えば、なかのビデオゲームは何回でもプレイできる、しかも何時間いてもOKという。親切な営業スタイルをとっていた。しかし、ここも今夜を最後に普通のゲームセンターに衣がえするという。

「まさにラストナイト・カーニバルを飾るにふさわしい場所だな、ここは」

と純がいった。

「おまえ本当キザだなあ」

「まったく」

みんながあきれて笑った。

カーニバルの中は、たくさんのゲームフリークたちで溢れていた。新宿、渋谷、池袋、高田馬場のゲームフリークが、遠くは横浜や多摩のゲームフリークが一堂に集まっていた。都内のゲームセンターのなかでも、かなり広い部類に入るフロアーが狭く感じられた。

そして僕たちは紙コップのオレンジジュースを片手に、ゲームセンターの最後の夜を祝った。

「ビデオゲームの未来に！」

「俺たちの未来に乾杯！」

『ドラゴンバスター』『スパルタンX』『ロードファイター』『忍者くん』『エキサイトバイク』『40-0』『ピットフォールII』『1942』『パックランド』……。僕たちは、思い思いのゲーム台に座った。

「こんな楽しい夜なら、永遠に続けばいいのに」

と拓也がいった。

それから僕たちは、夜が終わるまで遊び続けた。

午前6時。夜が白々と明けてきた。

新宿駅にも、通勤のサラリーマンの姿が目立ち始めていた。東口のターミナルで、僕達はバラバラに別れた。

「じゃ、またな」

「またゲームセンターで会おう」

それぞれが家に帰っていった。

僕はそのまま家には帰らず、近くの24時間営業の喫茶店に入り、まずいコーヒーを飲みながら1時間ほど時間を潰した。

それからそのまま学校へいった。



▲『新風営法』
正式には、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」という。施行されたのは、1985年2月13日午前0時。
ゲームセンターを風俗営業とみなし、「15歳未満の客は午後6時以降ゲームセンターに入場できない」「18歳未満の客は午後10時以降入場できない」「ゲームセンターは午前0時以降の深夜営業はできない」などの規制をしている。

タイレル辻の 初級COM用語入門講座

もうCPUについてはわかったかな？ 今回はまとめです。

第5回 将来のCPU

前回までの2回で、CPUがどんなものなのかを解説してきた。特に前号の内容はわかりやすかったでしょ？ CPUは料理人、プログラムは料理本、そしてデータは材料だってことだったよね。そしていくらCPUといえども、プログラムとデータがなくてはなんにもできないことがわかったでしょ。

そこで今回はCPUのまとめとして、その動作と現在のレベル、そして将来のCPUについて、ということを話してみよう。内容は前回とうって変わってハイレベルになるけど、これぐらいのことを知ってれば友達に自慢できること間違いないって！（ホンマかいな）

まず、CPUがどのようにして命令を実行するかを解説しよう。

1. **アドレッシング動作**。CPUの速度のテンポを決めているクロック信号がCPUに伝わると、すぐにアドレス信号を出し、メモリの内容（最初はたいてい命令文）が読みだされる。

2. **フェッチ動作**。メモリから来たCPUの信号を、命令解析をするところに入れる。これもクロック信号にあわせて行われるんだけど、メモリからの命令は1クロックで来ない場合もあるので、タイミングをあわせることが重要となる。

3. **デコード動作**。次のクロック信号で、CPUは取り込んだ命令を解析する。ここで初めて、CPUは何をしたらいいのかを知ることになる。

4. **エクシキュート動作**。解析した命令通りの動作を行う。クロック信号は命令によって多くかかる。

この一連の動作が命令を実行するために必要なこと。これらのことをマシンサイクルともいうんだ。そして命令によって、1つのマシンサイクルにかかるクロック数も違ってくる。詳しくは下のイラストを見てね。

このクロック数というのは大事なことで、多くなればなるほど処理速度が落ちていく。スピードが命のゲームプログラムなどは、いかにしてこのクロック数をくわないようにするかが大切なポイントとなるんだ。目にも止まらない速さで動くコンピュータだけど、効率よく動かしてあげないと、目にも止まってしまうコンピュータになってしまう。だからファミコンのトロいゲームは、ハードのせいもあるんだけど、プログラマーの腕のせいでもあるわけ。こんなときは、トロいゲームだなっ！と言うだけでなく、「もっと高速なルーチンを使ってほしいよな」とか、「クロック2メガのファミコンじゃこんなもんなんじゃん」というような会話をすると、よりハイレベルな会話に聞こえるだろうて。

とまあ、CPUの内部に軽く触れたところで、これからのCPUについて考えてみましょ。

最近になって、ファミコンはダメだという意見が多くなってるね。それもそのはず、売り出し当初のファミコンを時速100kmしか出ない軽自動車のエンジンだとしよう。乗ってるドライバーは100kmで満足してんだけど、欲がでてもっとスピードがほしくなる。そこで足回りを強化して、ターボを付けて、シャーシを強化させることによって無理やり時速200kmで突っ走れるようにしてしまったんだ。それでいてエンジン部分の基本性能は変わらないので、ところどころにムリがかかる。それに比べてメガドライブやPCエンジンは最初から時速200～300km、ヘタしたら400kmぐらいまで出るように設計されているので、現在のドライバー、つまりプレイヤーが無理なく楽しめるわけだ。

これからのゲームは、演出がハデになっていくのでデータ量が増える。それにつれて高速処理というのが大切な要素になるわけだ。ゲームはシナリオ次第とよくいうけど、ハードがよくなれば制限、つまりできないことがどんどん少なくなるので、もっと面白いものができ上がるってわけ。パソコン界ではすでに富士通が32ビットCPUを使ったものが登場してるしね。パソコンのいきつくところはクロック50MHz 32ビットCPU？＋光磁気ディスク＋64MビットRAM×16、てな構成になるだろう。ただし、5年後の話だけど。わけわかんない単語は自分で調べてね。

ここでCPUの話はおしまい。ここでちょっと雑談を1つ。CPUとMPUという呼び名の違いについて。

メガドライブに使用されているCPUはモトローラ社のMC68000。しかしモトローラではCPUとは言わずにMPUと言ってる。どのあたりが違うのかな？ と思ってる人も多いと思うが、はっきりいって何も違わない。つまり、モトローラが自社のCPUに対して付けた名称だと思えばいいだろう。混乱をまねく原因となるので、本誌ではCPUで統一しちゃってるけど、キミ達はちゃんとMPUって呼んであげようね。ちなみに68Kシリーズは32ビットの68030(33MHz)、そして究極の68040まで生産されてるそうな。

★　★　★

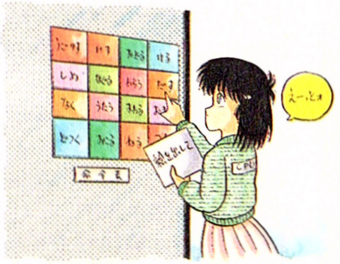
というわけで、ちょっと難解だったCPUの回。また機会があったらハード面の話をしたいと思ってます。

難しい話ばかりしたんで、次号からはもっと身近な、キャラクター等の表示についてやります。スプライトがどんなものなのかがわかるようになるぞ。それではまた次号で…。



①アドレッシング動作

CPUは命令をメモリからもってくる。そのため、CPUはメモリにどの番地（アドレス）の命令をもってくるかをメモリに指定してやらなければならない。この動作のことをアドレッシングというんだ。



これらの1つ1つの動作は、すべてCPUの速度テンポである、クロック信号というタイミングに合わせて行われる。つまり、1つの同じ命令でも、2MHzのファミコンと、7MHzのエンジンとでは処理スピードがだんぜん違うって事になるんだよね。

この①から④までの動作を、マシンサイクルと呼んでるんだ。

ここでは、画面に絵を出すという作業だったけど、その他の命令（例えば画面に出力した絵を動かす、とかね）では、やってる事の複雑さの度合によってクロック数が多くなってくる。

③デコード動作

命令をうまくフェッチしたら、CPUは命令解析のところで、メモリから来た命令がどんなモノなのかを調べる。



②フェッチ動作

CPUは、メモリから送ってもらった命令を、タイミングよく解析する所におかなければならない。この、命令をおく動作のことをフェッチというんだ。

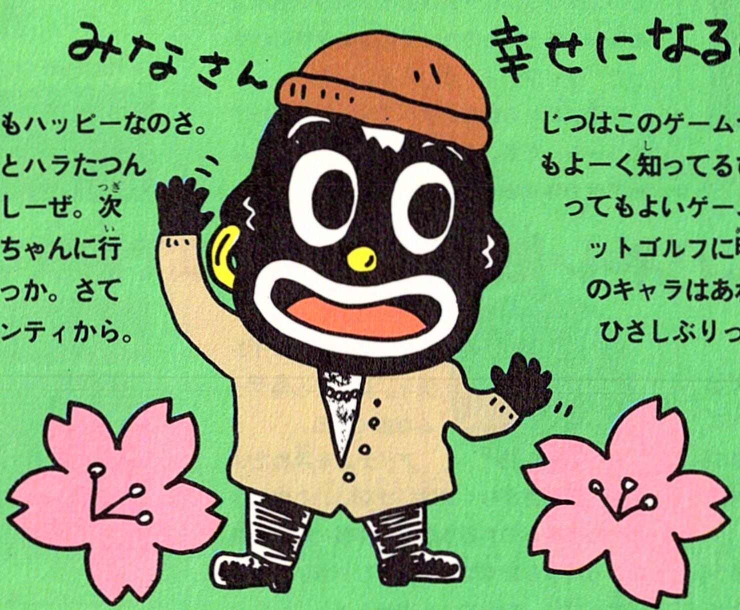


④エクシキュート動作

ここでやっと、解析した命令の通りの動作をするわけだ。

イラスト／よりちかびびる

NEW SOFT STREET



イエーイ！オレってとってもハッピーなのさ。でも消費税のことを考えるとハラたつんだよなー。なんとかしてほしーぜ。次のセンキョはぜったいとーちゃんに行ってもらうもんね。ま、いっか。さて今号はナムコの新作、クィンティから。

じつはこのゲームつくったのは読者のみんなもよーく知ってるひと。でもまだヒミツ。とってもよいゲームです。それからパットパットゴルフに明治維新。東映動画の神界のキャラはあれれ、若林ケンちゃん。おひさしぶりっ！てなわけで読んでくり。



／ナムコ／発売日未定／価格未定

QUINTY

クインティ



NEW SOFT STREET

「ワギャンランド」などの、シンプルなアクションゲームで快調なヒットを飛ばすナムコから、また期待作。「クインティ」の出番だ。

「クインティ」はゲームの原点を目指すわかりやすさと、革新的なアイデアを合わせ持つ貴重な作品。文字通り注目の一本！

めくるめく、めくる魅力に驚いちゃうね

変な飾りはいらない。

「クインティ」は、面クリアタイプの（純粋な）アクションゲームである。

こう書くと「古めかしい」と思う人もいるだろうが、まったくの正反対。スクロールしようが、しなかろうがゲームの値打ちはそんなことでは決まらない。

じゃ、何が新しいのか？

まず、敵の攻撃方法を挙げたい。「クインティ」は、“撃つ”でも“殴る”でもない。パネルを“めくる”のである。かつて、マリオは“踏み”、ディグダグが“堀った”ように、新しいアクションゲームは必らず新しい主人公の動作があったものだ。その型に見事にハマッた「クインティ」といえる。

各面に現れる敵を、すべてやっつけるだけのルール。だが、その奥には深い～ゲームならではの味がある。

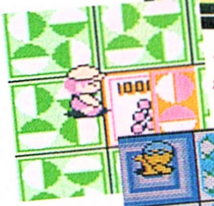


▲ステージ（人形の家）は8つ。どこからでもスタートできる。各家は10面構成。2人同時プレイも可能だ

ザ・新要素"めくる"

▶敵をパネルの力でカベにぶつける。すると敵は粉々になって消滅だ。アイテムを取って、残る一匹を退治だ！





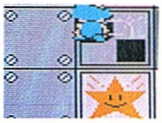
◀パネルのなかには、特殊な効果があるものが…



◀うっかりすると敵出現のパネルが



▶何度でもめくれるぞ！



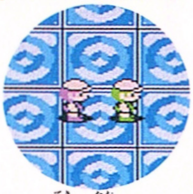
◀ビスで止まってるパネルも

シンプルな設定に、パネル・敵キャラ・アイテムで愉快な味付け

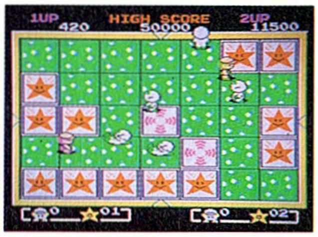
まず、やってみてごらん

各面は、5×7＝35の正方形のパネルで仕切られている。各パネルは、Aボタン操作で“めくる”ことができる。“めくる”には2つの意味がある。まず敵への攻撃。それと特殊パネルの獲得だ。

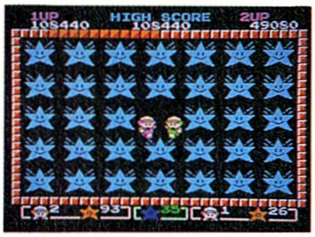
この基本設定に、パネルのバリエーション、敵の個性がからまったとたんに、ゲームとして深みを増してしまうから不思議だ。「クインティ」は、そんなゲームなのである。



アイテムを集めたい。でも、敵を倒さなくてはいけない。このパネル、どう使ってやろうか？　作戦・状況判断のこってりした味は、とてもじゃないけど、「古くさい」なんていえませんよ。



▲敵をパネルで攻撃すると、倒れる。この時、カベに当たらなければ敵は復活する。時間を稼ぐ時にはこの手を使え



▲ボーナスステージ。★は100枚集めるとIUP、スピードアップができるんだ。チャンスだ!!



▲各人形の家の最終面（10面目）にはいつもより強い敵が…。ただし、いつ何度でもできるコンティニュー付き

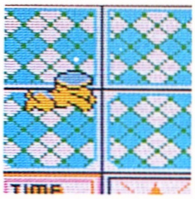
敵キャラに拍手だ



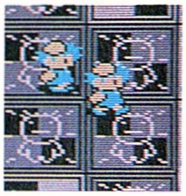
◀ジャンプを使って移動する「アクロバット」。ジャンプ中の攻撃はきかない



▶すもうのしこを踏む、「プランプ」。ひと踏みで、パネルを次々とめくる力がある



◀床を、まるでプールのように泳いでしまう「スイマー」。大胆な発想である



▶パネルに絵を描く「アーティスト」。床に絵を描かれるともうめくれなくなっちゃう



0／パック・イン・ビデオ／発売中／¥3500(税抜き)

Putt Putt Golf

パット・パット・ゴルフ



ここは海のまん中の島国、パットパット王国。王様の娘・パット姫のフィアンセになるには、4つのすべてのコースをパーでまわる実力がなければならない…。ユニークなコースに様々な障害物と前代未聞、奇想天外のアイデアで楽しませてくれるゴルフゲームだ。

ゴルフがうまいと王子様になれるんだっ!?

パーを目指して4コース

チャレンジコースは、ケーキ、おもちゃ、スポーツ、動物の4コース。これをすべてパーでまわれば、パット城のコースに進めるのだ。障害物はチョコあり、大砲あり、鉄アレイありと、コースによっていろいろ。同時に4人までプレイ可能で、ハンディーキャップも設定できる。公正な勝負で王子様になろう。



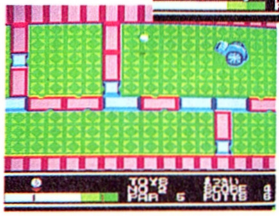
◀おもちゃのコース。兵隊・車のように動くものと、大砲のように動かないものと……



◀4つのコースのどこからスタートしてもOK。パット城のコースはこれをパーでクリアしないと出現しないね



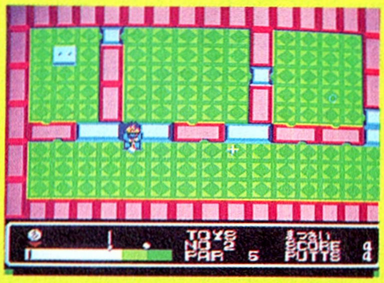
▶右上の四角がティーグラウンド。ここから第1打がスタートする。障害物に当てないように!!



◀障害物に当たると、ボールは跳ね飛ばされてあっちこっちに……。障害物を味方につけることもポイントだ

パット操作はカンタン

操作は今までのゴルフゲームとほぼ同じ。ただし、クラブはパター1本だけだ。方向はAボタン＋✚ボタンで決定、パワーメーターを見ながら、パワー、ボールの曲がり方を決定するのだ。ショットエリア外でAボタンを押すとミスショットになっちゃうので要注意。

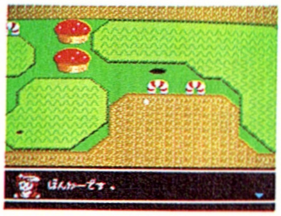


▲コース全体を見るには✚ボタンで画面を移動

コースは単純だけど、障害物にSホールと難問がいっぱい!!

何が起こるか!?　Sホール

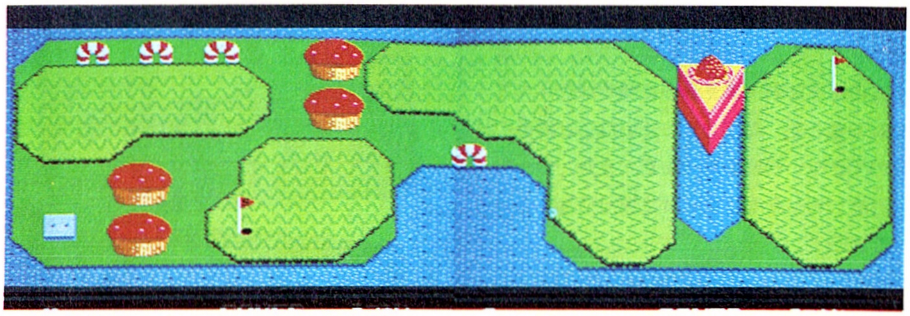
各コース9つあるホールの他にも、Sマークのスペシャルホールが用意されている。このSホールにカップインすると……次の人のボールがラグビーボールになったり、なかなか飛ばない鉄球になったり、池がバンカーになったりと、想像もつかないことが起こるんだ。このホールをうまく利用すれば、大逆転も可能なわけ。勝負はこれで決まるといっても過言じゃないよね。



◀右上のコースでSホールにカップインすると……突然、池が干上がってバンカーに。正式のホールにはこのままでチャレンジだ

CAKE COURSE 4

ケーキのコース4



コース自体は2～5画面ぐらいの広さで、それほど難しいものはないけれど、障害物にぶつかるとボールはジャンプしてとんでもないところへいってしまうし、ゴルフの技だけではなかなか思い通りにいかないのが、この「パットパットゴルフ」なのだ。

トラックボールを使用してプレイする場合には、ショットしたあとボールの動きを調節・修正できるのでウレシイね。







NEW SOFT STREET

MEIJI ISHIN

明治維新

徳川幕府を崩壊させ、新たなる政府を築き、文明開化をもたらさんと活動する坂本龍馬。この「明治維新」はタイトルが示しているように、この頃の時代を再現したゲームだ。内容の方も、アドベンチャー、シミュレーションの2部構成なのだ。

新たなる政府を目指すべく…

アドベンチャー、シミュレーションの２本立て

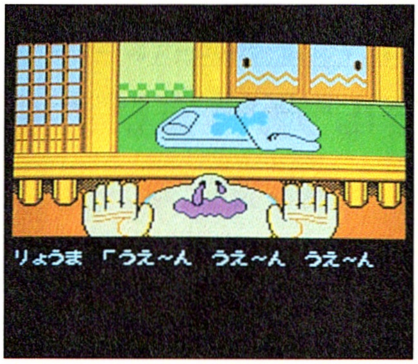
激動の幕末時代をバックに展開するこのゲーム。前半は、コマンド入力式アドベンチャーモードだ。人物との会話シーン、移動画面、戦闘モードなどがある。

前半で、ある条件を満たすと後半のシミュレーションモードに突入する。これもコマンドで、移動や攻撃をセレクトするシステムだ。

前半での状態は、後半になってからの条件を左右するんだ。



◀江戸の下町に存在する占い屋。長屋で占い券を買ってこないと占ってもらうことができない





◀移動画面。少し離れた場所に行くときに切り替わる。途中で、敵や旅人、江戸っ子にまで出会う

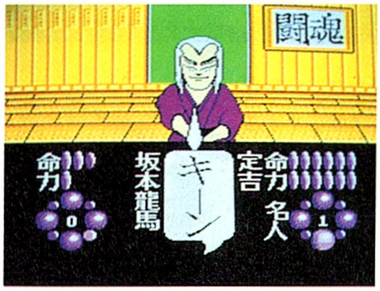




まずはアドベンチャーモードでスタート

修業のために江戸へと旅立った…

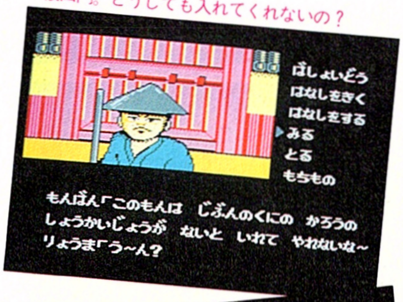
土佐に生まれた坂本龍馬。13才の時、父からのすすめで修業に出ることになった。ゲームはここからスタートする。龍馬はまず江戸へ向かうことになる。関所の通過や下町での買い物をこなし、道場で修業をつむ。この道場での修業は剣術に見合った級や段を与えてくれるものだ。級が上がっていないと得ることのできない情報もあるんだ。また、ゲームに行きづまりを感じたときに頼りになる占い屋もあるぞ。



◀道場での修業シーン

龍馬たちは、こうして江戸をベースに、ペリーの来航や江戸城訪問などのイベントに立ち向かいつつ仲間を集めていくのだ。

▼桜田門。どうしても入れてくれないの？





▲黒船でやってきたペリー。いばるんだから

後半はシミュレーション

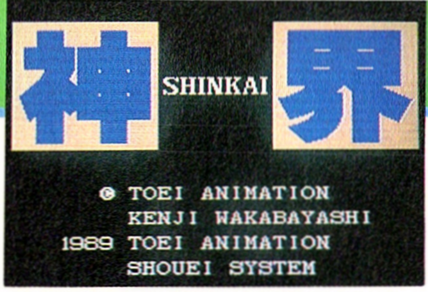
前半で仲間を集めた龍馬は、後半のシミュレーションモードで、江戸幕府を討ち倒すために戦うことになる。国力を上げ、自分達の藩に力をつけていくのだ。

ここで1つ注意したいのが、アドベンチャーモードにおいて仲間に加わっていない人物は、シミュレーションモードでは登場しない、ってコトなんだ。戦力が欠けてしまう、というワケだね。重要なポイントだ。





◀シミュレーションモード、コマを移動だ！



／東映動画／今秋発売／価格未定

SHINKAI
神界



あなたは「死後の世界」を信じますか？　といっても別に宗教団体のアンケートではありません。最近、「霊界」や「死後の世界」のテーマにした本や映画がヒットしてるけど、ついにファミコンにも登場だ！このゲームで自分の「死後」がわかるかも!?

前世、現世、来世、あなたの死後は……？

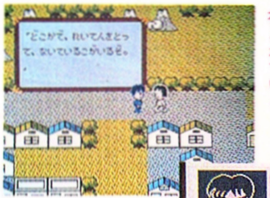
因果応報、業の深さで運命が決まる！NTゲーム登場だ!!

ゲームは、まず自分の前世を選択することから始まる。前世によって現世のプレイヤー（マイキャラ）の状態、能力が決定されるんだ。現世でのスタート時、プレイヤーは20才。ゲーム上では様々な事故、事件が待ちうけている。プレイヤーは自分の行動を3つの選択肢の中から選ばなければならない。例えば、溺れている人がいる。君ならどうする？　って具合だ。その選択と結果によって業が影響を受け、死後が影響を受ける。イベントを重ねることでプレイヤーは年を取り、死を迎える。

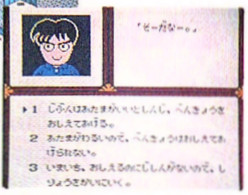
いよいよ死後の世界、エンマ大王の裁きによって業の深い者は地獄界へ。罪を償わなければ成仏することはできないんだ。そして、天界へ。ゲームの目的はこの天界で「真の幸福」を得ることなんだけど…。



◀前世キャラクターの一人、紀伊国屋文左衛門。ここでのステータスが現世に影響を与える



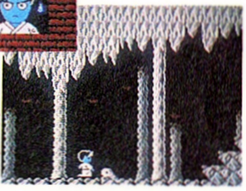
◀現世は実生活のシミュレーション。「天使」によって行動がしっかり監視されている



▶このキャラクターが現世での君の姿。自分の「考え」で事件を解決していかねばならない



◀死んでから行く地獄界はアクションゲーム。敵を倒してカルマを下げよう



▶地獄界は火炎地獄、針地獄、水地獄、岩地獄の4ステージ。どこも怖そう

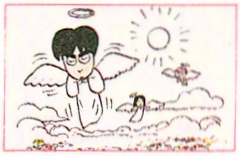
神界のゲームワールド

前世



前世キャラクターの7人、アレクサンダー大王、フランシスコ・ザビエル、織田信長、紀伊国屋文左衛門、与作どん、ベートーベン、ジェイソン







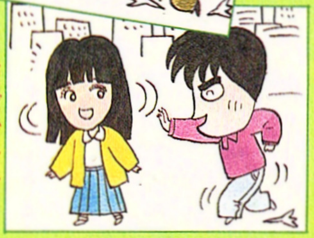


業が深けりゃ地獄行き。運よく、天界、天上界にたどりついても、まだまだ先は長い。キミは「真の幸福」を得ることができるだろうか？

現世







現世ではプレイヤーに様々な事件、事故が起る。人助けしたくても、お金や体力がないためにできない場合もあるぞ。自分に正直に生きるしかないか…。ちなみにキャラデザインは「ドトウの笹口組」が大人気のマンガ家、若林健次氏なのだ



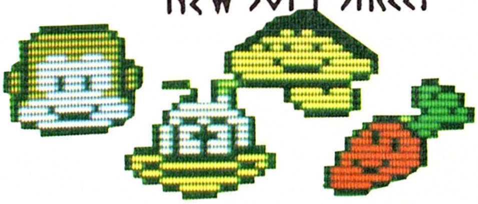
／ソフエル／5月19日発売予定／¥5500(税抜き)

KAETTEKITA GUNJIN SHOGI NANYASORE!?

帰って来た! 軍人将棋 なんやそれ!?



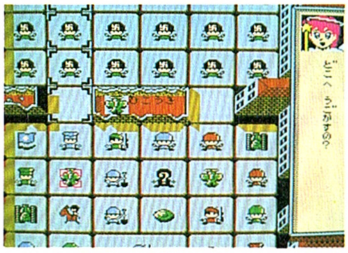
むかしむかし、軍人将棋というゲームがあった。軍隊の称号をコマに記した将棋だ。「帰って来た! 軍人将棋なんやそれ?」はこれをFC化したものなんだけど、キャラクターに凝ったり、ストーリーが加えられたり、と一味違う軍人将棋が楽しめるのだ。

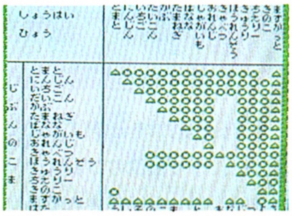


軍人将棋、知らない人のために…

敵のコマは見えない!

軍人将棋、と言ってもピンとこない人もいると思うので、基本的な遊び方を説明しておこう。変型の盤上に配置された23個のコマを移動させて、敵陣地の奥にある総司令部を占領すると勝利。各コマには軍隊の階級や兵器名などが記されているんだ。そしていくつかのコマのみ、敵総司令部を占領できる。それを占領ゴマと呼ぶんだけど、敵の占領ゴマを全て捕虜にした時も勝利だ。この軍人将棋の難かしいところは、戦ってみて始めて敵の正体がわかる、ってことなんだ。


◀各コマごとに動かせるエリアが決められている


◀プレイ中でも、どのコマがどのコマに強いかを見ることができる。作戦を練れるぞ!

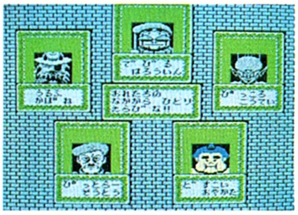

◀自分と相手のコマが重なると戦争が起こる。ここでカワイイキャラのアニメーションが見られる

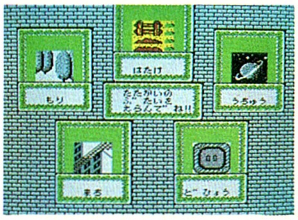
豊富なキャラクターが見ものなのよん

アニメーションもあり

ステージは全部で5つに分かれている。それぞれの面にはストーリーがある。悪魔やギャングに平和をおびやかされ、人々が立ち上がり、いざ勝負! というワケだ。

キャラクターは各ステージによって変化する。本物の軍人将棋では1種類しかないが、ここではステージ数と同じ5種のキャラクター群が用意されている。アニメーションまであって楽しいのだ。


◀対戦相手を選ぶところ。選んだ相手により、ステージ、敵キャラはもちろん、自分のキャラも決定される


◀2P時にはプレイするフィールドを選択する。森なら動物で、町ならギャングでプレイ

コマのキャラクター

全部で5群のキャラがいるけど、例えば動物たちだったら、ライオンやイヌなど、それぞれに階級がある。勝敗表をチェックして、どれが強いか知ったり敵キャラの正体を見破ったりできるんだ。

ぴっとらーそうとう


◀ピットラー総統との戦いの場だ。連合軍を打ち破れ

でびるはろうぃん


◀畑の国の野菜たち。いじわるなデビルハロウィンと対戦

どすこいおやかた


◀ジャッポン国のドスコイ親方たちとの決戦なのだ

うるふかぽね


◀森では動物たちでウルフカポネをやっつけろ!

ぴっころこうてい


◀何と宇宙空間での戦いまであるのだ



／東映動画／発売日未定／¥6200（予価・税抜き）

SHIN SATOMI-HAKKENDEN

新・里見八犬伝 〜光と闇の戦い〜



6年ほど前に映画化された「新・里見八犬伝」。この度、ファミコン化が決定した。内容はロールプレイングゲームだ。キャラクターの方もおなじみの人物がそろっている。

マルチスタート、マルチストーリーに期待のニュータイトルだ！

八犬士を集めて、怨霊・妖怪どもを倒す

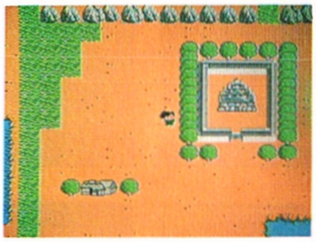
戦闘はシステム、グラフィックともに特徴アリ

八犬士をさがし求める静姫。よみがえった怨霊・玉梓により襲撃を受けた里見城から逃げ出した彼女…

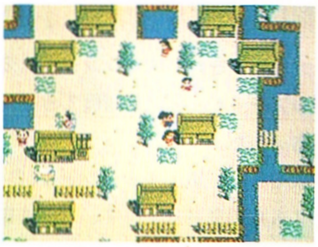
8人の犬士たちを集めることと、静姫に出会うことがこのゲームにおける最初の大きな目的だ。スタート時に、8犬士のうち誰をセレクトするかによって、犬士たちの集め方、静姫との出会い方が変化するという、マルチスタート方式が取り入れられているのが注目できる。その他にも、新しい工夫をふんだんに取り入れてあるのが特徴的だ。まず8犬士が全員でパーティを組む（静姫はアイテムとして参加）ということ。それぞれが個性的なのでバラエティのあるゲーム展開が期待できそう。戦闘時のコマンド操作がメンドウだって時にはオートバトルモードが役立つ。



◀スタートキャラに新兵衛を選んだ場合は静姫に会うことが最初の目的



◀見るからに町（村？）とお城だね。お城の中には妖怪がウジャウジャいたりして…



◀これは村の中かな？ 民家が沢山あるから、ひょっとしたらお店なんかもありそうだ

画面写真はないんだけど、戦闘シーンのグラフィックも期待できそう。画面いっぱいにとび回る敵キャラがあらわれ、攻撃をしかけ、やられるまでといった迫力満点のものになるそうだ。



◀様々な運命を背負った8人の剣士たち。誰を選んでスタートしてもOK！

▶選んだキャラクターによってスタート地点は変わる。仲間さがしの方法も当然、変わる

静姫と八犬士



静姫



▲里見家の姫、後半はアイテム的存在

新兵衛



▲パワフルな鎌の使い手だ

道節



▲息子の首をはねてしまった彼…

大角



▲自分の非運を振り払うべく旅立つ

毛野



▲男でも女でもないのだった

小文吾



▲怪力がたたって恐れられる男だ

現八



▲死罪を申し渡され牢内に…

信乃



▲一人、古河城に向かったという

荘助



▲彼の笛の音は魔物の動きを止める

八犬士たちのうち4人が術（魔法）を使うことができる。攻撃用の真言、忍術。回復系の陰陽道。幻影を見せたりテレポートしたりすることのできる仙道などがそれだ。

ワールドスーパーテニス

スーパーリアル！　本格的テニスゲームだ

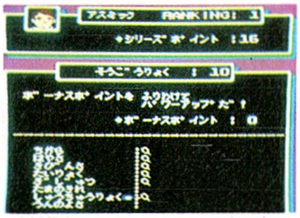
■アスミック　■8月発売予定
■価格未定　■カセット

世界を舞台に、トッププレイヤーを目指す本格テニスゲームだ。世界4大トーナメントとジャパンオープンを戦い抜くシングルスモードとダブルスモード。友達と対戦できるVSモードがあるんだ。

シングルスモードでは、I・レンドル、C・エバートの2人が用意されていて、さらに自分のキャラを作ることもできる。自分で作ったキャラは、試合に勝つと与えられるボーナスポイントによって成長させることができるんだ（ちなみに、能力は、力、速さ、機敏さ、体力、技術、球のキレ、集中力、そして魔球…何だこれ？）。このトーナメントは、オーストラリア、イギリス、アメリカ、フランスと、世界各国を舞台に行われるという。まさに、ワールド・スーパーなものだ。

トーナメントの方が本格的ならば、プレイヤーの動きも本格的。サーブのスピードコントロール、ストロークのタイプ（12種）、ボールの回転（4種）など、細かいところまで設定可能なのだ。

大物テニスプレイヤーとキミ自身が育てたプレイヤーでコンビを組んで戦うこともダブルスモードで実現。うーん、ゴージャス！期待してまちましょう。



▲各能力にボーナスポイント振り分け



▲モードはこんなにあるぞ



▲ダブルスは1トーナメントで完結



▲プレイヤーは、4人からセレクト



▲C・エバート。アドバイスが聞ける



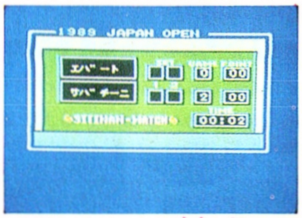
▲I・レンドルだ。彼を使ってプレイ可



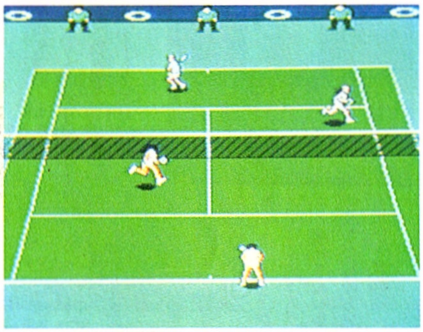
▲世界をめぐって勝ち抜くんだっ！



▲スコア表だ。うーん、キビシイぞ…



▲ジャパンオープン。気合い入れろよ


▲画面はボールの動きによってスクロールする

ドラゴンユニット

ファンタジーの世界で展開するアクション！

■アテナ　■発売日未定
■価格未定　■カセット

アテナの新作の、「ドラゴンユニット」である。「ファミリークイズ」の次の作品となる。

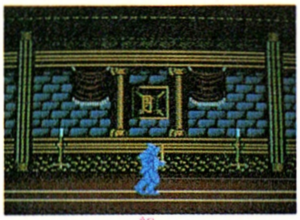
さて、このゲーム。業務用（ビデオゲーム）も同時開発だったので、間もなくゲーセンで見られるよ。気になる人は、見てみよう。

横スクロールのアクションゲームの「ドラゴンユニット」。ちょっとおどろおどろしい感じのするゲームだ。主人公デュークは、中世ともドラゴンとの時代ともつかぬ、宮殿・森・城・鏡の間の一種異様な各ステージで、戦いをする。パワーアップしながら、進め進め！なのである。

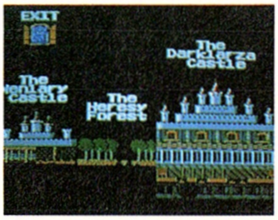
ファンタジックな本格アクションゲームの「ドラゴンユニット」。

剣を片手に、勇気を心に。指はコントローラに。


▲中世的なお城の中をツキすすむ


▲グラフィックは美くしい


▲破壊的なステージを1人いく



◀ステージクリア後にはこの全体マップが表示される。お城や森など、ファンタジー！って感じ。魔物もウヨウヨいそ～

ファミコン探偵倶楽部PART2 ~うしろに立つ少女~

■任天堂■前編：5月23日発売予定
　　　　後編：6月21日発売予定
■各¥2600(税込み)■ディスク2枚組

名作推理アドベンチャー。今度は少女の話だって

「ファミコン探偵倶楽部」、前作のファンの要望に応えてのpart 2 だ。

前回は、伝説と殺人事件をうまーくミックスした伝奇ミステリー風の仕立てだったが、今回は、ちょっとアレンジ。幽霊のお話なんかもでてきて、モダンホラーの雰囲気も、ほのかに感じられるぞ。

に、してもこのシリーズったら、ミステリー界の流行に敏感だね。

さて、大まかなゲームシステムは前回と同じ。つまり、ごくノーマルなアドベンチャーゲームなので説明は省略。問題はストーリーだよね。

ある朝。場所は空木探偵事務所。あなたは驚いた。警察からの電話で殺人事件の連絡があったのだ。「……少女が殺された…川原で…どうして？」――その少女は高校生だった。“探偵倶楽部”というサークル活動をしていた。名前は小島洋子。彼女が探偵として興味があったこと、それは「うしろの少女」の噂話だった。学校に1人でいる時、後ろから誰かが自分を呼ぶ。振り返ってみると、そこに血に染まった少女の幽霊がぼんやりと立っている……これが噂話の内容だ。彼女は熱心に調べていたのだが、突然の死。まるで何かに導かれるかのように。彼女は知ってしまったのかもしれない。けっして知ってはならない何かを。

わー恐そ。シナリオ重視の「ファミ探シリーズ」だ。推理小説を読むような気分で、夜、部屋を暗くしてやってみるのもいいかも。振り向くと、そこには……ギャッ――!!



◀一人女学生の死体が…今回は、こんなシーンからゲームがスタートする。彼女の謎の死を解明すべく、キミは捜査にのり出す…



◀死んだ小島洋子の担任教師だった日比野。おだやかな男だっただけに、彼女の死に対するショックは大きかったのかも知れない



◀空木探偵とは古くからの知り合いである丸山刑事。色々な情報を提供してくれるかもね。頼りになりそうな顔(?)だ



◀美術を担当する駒田という教師。校長の次に、古くからこの学校にいる者なので、「伝説」について何か聞けるに違いない

登場人物紹介



JOY & MIKEの[NEWファミコン地獄耳]

ゲームボーイと、そしてその彼方に。

今、真に必要なファミコンユーザーにとっての情報とは何か？ それは、単に新作のスクープにあるのではない。私は思うのだ、ファミコン業界と、そしてそのユーザーの全てを正しい方向に導きうるそんなニュースを、展開していきたいと……。諸君、黙って私についてきたまえ。

……んもう、そんなにきばんないでよ、ちょっとあきてきたから内容を少し変えよってだけじゃない……。というわけで、新地獄耳、今回からスタート、よろしくね。で、まず第1回め、テーマは“ゲームボーイ”でいきたいんだけど……。

うむ、よいだろう。……現在この新ハード（？）に参入を表明しているソフトメーカーは、21社、ゆくゆくは40社くらいまでふくらむだろうと言われている。一応、ファミコンなみの表現力を持つLCD（液晶）ゲームというわけだが、その未来について考えてみよう。

これはさ、駅のキヨスクや成田空港とかで販売すると売れるんじゃないかな。あと、学校でどれくらいはやるか？ その辺がポイントだと思う。

私は、ありてーだが、ゲームソフトいかんであると始めにいっておこう。当然、旧LCDゲームブームの核となった、ゴルフ、救出もの、麻雀といったところの焼き直しは出てくるだろうが、ファミコンによって目をこやしたゲーム上級生にどこまで受け入れられるか？ むしろ、ここは思いきって文字だけの表示で進む純粋テキストアドベンチャーとか、構造だけで楽しめる3Dダンジョンゲーム等の、うんと難しいやつなんかに期待したい。

そーだね、ミニマムな表現で最大のゲーム性追求してもいいよね、このハードでさ。テトリスみたいのとか……。

任天堂の開発チームは、遊びでテトリスのゲームボーイ版ってのを作って楽しんでるとか……そのエッセンスをムダにしないで欲しい。ハッタリのない高度なゲーム性を持ったソフト、期待してまっせ。

SCHEDULE 新作スケジュール表

fami-com

4・5・6月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
4月7日	C	ガーフィールドの1週間	トーワチキ	¥5500
4月14日	C	ドラゴンスピリット	ナムコ	¥5200
4月18日	C	マインドシーカー	ナムコ	¥6500
4月20日	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	¥9800
4月25日	C	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	¥5900
4月25日	C	デビルマン	ナムコ	¥5500
4月27日	C	ドラゴンバスターII	ナムコ	¥5200
4月28日	D	Fairy tale	ソフトプロ	¥3200
4月28日	C	本命・競馬シミュレーション	日本物産	¥9800
4月	C	ホーリーダイバー	アイレム	¥5500
5月1日	C	Mからの挑戦状	トーワチキ	¥6000
5月2日	C	株式道場	ヘクト	¥9800
5月12日	C	激亀忍者伝	コナミ	¥5800
5月19日	C	帰って来た軍人将棋なんやそれ!?	ソフエル	¥5500
5月19日	C	天地を喰らう	カプコン	¥5900
5月23日	D	ファミコン探偵倶楽部パート2(前編)	任天堂	¥2600※
5月26日	C	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	¥5900
5月中旬	C	ベースボールスター	SNK	¥5900
5月	C	チャイルズクエスト	ナムコ	¥5500(予)
6月21日	D	ファミコン探偵倶楽部パート2(後編)	任天堂	¥2600※
6月下旬	C	明治維新	ユース	¥6200
6月下旬	C	SDガンダムガチャポン戦士2	新正工業・バンダイ	¥6800
6月下旬	D	ビッグチャレンジ/GOGOボーリング	ジャレコ	¥3200(予)
6月下旬	C	殺人倶楽部	セタ	¥6800
6月	C	囲碁道場	ヘクト	¥4900
6月	C	クインティ	ナムコ	¥4900(予)

7・8・9・10月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
7月上旬	C	脱獄	ケイ・アミューズメントリース	¥5600
7月上旬	C	美味しんぼ	新正工業・バンダイ	¥5800(予)
7月下旬	C	ファリア	ハイスコア	¥6200(予)
7月下旬	C	全米プロバスケット	ビック東海	¥5800
7月	C	武田信玄2	ホット・ビィ	¥6800(予)
7月	C	ウルティマ~聖者への道~	ポニーキャニオン	¥5900
7月	C	なんてったって!! ベースボール	サン電子	未定
7月	C	究極タイガー	CBSソニー	¥5900(予)
7月	C	パーフェクトボーリング	東京書籍	未定
7月	C	アイドル八犬伝	トーワチキ	¥6000
7月	C	MOTHER	任天堂	¥6500※
7月	C	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	¥5900
7月	C	ケルナグール	ナムコ	¥4900(予)
7月	C	究極ハリキリスタジアム平成元年版	タイトー	未定
8月	C	ダンジョン&マジック	ナツメ	未定
8月	C	サンダーバード	パック・イン・ビデオ	¥5500(予)
8月	C	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200(予)
8月	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥6800
8月	C	谷川浩司の将棋指南III	ポニーキャニオン	¥5800
8月	C	必殺道場破り	シグマ商事	¥6500
8月	C	ウイロー	カプコン	¥5900(予)
8月	C	ワールドスーパーテニス	アスミック	未定
8月	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	¥5900
8月	C	ウルトラベースボール	カルチャーブレーン	未定
8月	C	中華大仙	タイトー	未定
8月	C	ファミコンレーサーミニ四駆ジャパンカップ(仮称)	コナミ	未定
8月	C	悪魔の招待状	ケムコ	未定
9月下旬	C	落っことしパズルとんじゃん!?	ジャレコ	未定
9月	C	キャプテンED	CBSソニー	¥5900
9月	C	マルサの女	カプコン	¥5900
9月	C	激闘プロレス!!	テクモ	¥5800
9月	C	未来戦史ライオス	パック・イン・ビデオ	¥5900(予)
9月	C	ゴズミックイプシロン	アスミック	未定
9月	C	バリバリ伝説	タイトー	未定
9月	C	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト	未定
10月	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	¥5500
10月	C	かってにシロクマ	CBSソニー	¥5500(予)
10月	C	スーパースタープロレスリング	ポニーキャニオン	未定
10月	C	ヴィーナス戦記	バリエ	未定
10月	C	スウィートホーム	カプコン	¥6500
10月	C	クォーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	未定
10月	C	名門多古西応援団	アスミック	未定
10月	C	飛龍の拳3	カルチャーブレーン	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

＊印のゲームの書きかえ料は¥400になります。

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	ウルトラマン倶楽部	書きかえ中	パチンコGP	5月19日	バット・バット・ゴルフ		
書きかえ中	ジャイラス	書きかえ中	ハレーウォーズ	6月12日	ファミコン探偵倶楽部 PART2(前編)		
書きかえ中	なんきんのアドベンチア	書きかえ中	SDガンダムマップコレクション	7月7日	ファミコン探偵倶楽部 PART2(後編)		
書きかえ中	じゃあまん探偵団魔隣組	書きかえ中	機動警察パトレイバー				
書きかえ中	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(前編)	書きかえ中	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(後編)				
書きかえ中	レッキングクルー	4月21日	タマ アンド フレンズ				
書きかえ中	タロット占い	4月28日	ビッグチャレンジガンファイター				

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします

11月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
12月未定	C	キャットランナー	ケムコ	未定
	C	ドラゴンクエストⅣ導かれし者たち	エニックス	未定
	C	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	未定
	C	アーコン	BPS	未定
	C	妖怪大戦	ホット・ビィ	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	忍者らホイ！	アスキー	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	C	燃えるお兄さん	東宝	未定
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	デービーソフト	未定
	C	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	C	道～タオ～	バップ	未定
	C	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	未定
	C	麻雀大会	光栄	未定
	C	モンスターパーティー	新正工業・バンダイ	¥5800
	C	プレジデントの選択	ホット・ビィ	未定
	C	Might and Magic	学研	¥5900
	C	ストライダー飛竜	カプコン	¥5900
	C	ザ・ゾンビ	ホット・ビィ	未定
	C	キャプテン翼2	テクモ	未定
	C	ヘラクレスの栄光Ⅱ～タイタンの滅亡～	データイースト	未定
	C	ガデュリン	セタ	未定
	D	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	C	マインドシーカー	ナムコ	未定
	C	ロボコップ	データイースト	未定
	C	TMネットワークLIVE IN POWER BOWL	エピックソニーレコード	未定
	C	ドラゴン忍者	データイースト	未定
	C	コズミックウォーズ	コナミ	未定
	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
	C	名門／第三野球部	バンダイ	未定
	C	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	未定
	C	V'BALL	テクノスジャパン	未定
	C	ダブルドラゴンⅡ	テクノスジャパン	未定
	C	忍者龍剣伝Ⅱ	テクモ	未定
	C	激闘スタジアム!!	テクモ	未定
	C	メルヴィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	¥5900
	C	ミシシッピーを越えて	スクウェア	未定
	C	ドラゴンユニット	アテナ	未定
	C	シェラザード2	カルチャーブレーン	未定
	C	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	C	ゴッドスレイヤー	SNK	未定
	C	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	C	キテレツ大百科	エポック社	未定
	C	ガンヘッド	バリエ	未定
	C	高校野球(仮)	インダクションプロデュース	未定
	C	白い鷹	インダクションプロデュース	未定
	C	ローラーゲーム(仮)	インダクションプロデュース	未定
	C	忍者COP　サイゾウ	九娯貿易	未定
	C	ロケットレンジャー	ケムコ	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●インダクションプロデュースより「高校野球」「白い鷹」「ローラーゲーム」(いずれも仮題）の3本の発売が決定しました。現在開発進行中です。

●タイトーから3作の新作が発表されました。「究極ハリキリスタジアム平成元年版」、これはデータ変更だけではなく内容も大幅に追加・改良されたものだそうです。それと「中華大仙」。去年の秋にビデオゲームでヒットしたアクションゲームのファミコン化です。そして「バリバリ伝説」は、ファミコン版とPCエンジン版の同時開発で進行中。ファミコンはアニメ処理型ゲーム、PCはアクションゲームになるもようです。

●SNKでは、アクションRPGの新作を制作中。「ゴッドスレイヤー」です。シナリオ、戦闘シーンとも充実させ、大型のゲームを目指してるそうです。

●ジァレコから発表された新作2本。「落っことしパズルとんじゃん!?」は麻雀パイを使ったパズルゲーム、「ビッグチャレンジ！GOGOボーリング」はトーナメントと4人プレイが楽しめるボーリングゲームになるそうです。

●ケムコからは一挙3作の発表。「悪魔の招待状」はパソコン版から移植のAVG。「キャットランナー」はネコが主人公のアクションRPG。「ロケットレンジャー」は宇宙を舞台にしたアクション＆シューティングゲームとのことです。

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
4月21日	ワンダーモモ	ナムコ	¥5200
4月27日	凄ノ王伝説	ハドソン	¥6500
4月中旬	エナジー	メサイヤ(NCS)	¥5200
5月25日	パワーゴルフ	ハドソン	¥5800
5月下旬	ナグザットオープン	ナグザット	¥6300(予)
5月下旬	バックランド	ナムコ	未定
5月	ヴァリスⅡ(CD-ROM)	日本テレネット	未定
6月上旬	わいわい麻雀	ビデオシステム	¥5800(予)
6月中旬	デジタルチャンプ	ナグザット	¥5500(予)
6月下旬	ファイヤープロレスリング	ヒューマン	¥6300
6月下旬	サイドアーム	NECアベニュー	未定
6月	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	未定
6月	サイバークロス	フェイス	¥6300
7月下旬	ダブルダンジョン	メサイヤ(NCS)	未定
7月下旬	獣王記	NECアベニュー	未定
7月	ロックオン	ビッグクラブ	未定
7月	大地くんクライシス	サリオ	未定
7月	ダライアス	NECアベニュー	未定
7月	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
7月	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
7月	竜の子ファイター	東京書籍	未定
7月	BREAK IN	ナグザット	未定
8月	麻雀学園	フェイス	未定
8月	武田信玄	エイコム	未定
9月	忍	アスミック	未定
9月	ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ	ビクター音楽産業	未定
10月	虎への道	ビクター音楽産業	未定
今春	天外魔境(CD-ROM)	ハドソン	未定
今夏	ネクロスの要塞	アスク講談社	未定
未定	電脳水滸伝	サリオ	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	ゴルフ(タイトル未定)	NECアベニュー	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	アームドエフ	ビッグクラブ	未定
未定	ガンヘッド	ハドソン	未定
未定	弁慶	サン電子	未定
未定	麻雀刺客(仮)	日本物産	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	MR. HELIの大冒険	アイレム	未定
未定	バスケット(仮)	エイコム	未定
未定	虎への道	ビクター音楽産業	未定
未定	神武伝承	ビッグクラブ	未定
未定	最後の忍道	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	バリバリ伝説	タイトー	未定
未定	スーパーアルバトロス(CD-ROM)	日本テレネット	未定
未定	めぞん一刻	マイクロキャビン	未定
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	モンスターレア(CD-ROM)	ハドソン	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
4月15日	テトリス	セガ	¥5500
4月22日	スーパーリーグ	セガ	¥5800
4月29日	スーパー大戦略	セガ	¥6800
5月	ランボーⅢ(仮)	セガ	未定
5月	スーパーハングオン	セガ	未定
6月	スーパーサンダーフォース	テクノソフト	未定
6月	北斗の拳・神世紀末救世主伝説	セガ	未定
8月	スーパー・ハイドライド	アスミック	未定
未定	ワールドカップサッカー	セガ	未定
未定	モデムベースボール	サン電子	未定
未定	大魔界村	セガ	未定
未定	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定
未定	タイガーロード	カプコン	未定
未定	アトミックロボキッド	トレコ	未定
未定	カース	マイクロネット	未定
未定	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	未定
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定

CALENDAR 4/7〜4/21

4 7(金)	ファミコン必勝本Vol.8発売 Ⓒガーフィールドの1週間(トーワチキ)発売
8(土)	
9(日)	
10(月)	
11(火)	
12(水)	
13(木)	
14(金)	Ⓒドラゴンスピリット(ナムコ)発売
15(土)	
16(日)	
17(月)	
18(火)	
19(水)	
20(木)	Ⓒ蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(光栄)発売
21(金)	ファミコン必勝本Vol.9発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

前号に比べてこの2週間に発売されるソフトは非常に少いです。始業式や入学式で忙がしいこの時期はこれで都合がいいのかもしれないですけどね。それから消費税も導入されて、ソフトも値上がりしたんですね。あー困ったね。



野球ゲームが続々出るなか、平成元年発売の野球ゲームを総ざらえ特集します。『ドラゴンバスターII』『株式道場』『武田信玄2』などなどホットなゲームも掲載。『ドラクエIV』の最新情報や『ウィザードリィII』も、もちろん忘れず大特集のファミコン必勝本Vol.9は……

4/21 金曜日発売 オールカラー

●定価260円(税込み)

編集後記

ごめんなさい。定価260円(税8円+本体価格252円)になっちゃいました。たった10円だけど納得いかない人も多いでしょう。私もそーだ。次の選挙は絶対行きます。 (㊤)

今月のFC新作スケジュール表を見ながら、ウムとうなってしまった。遊びたいゲームがない…。SLGが好きなら「ジンギスカン」なんだろうけど。花見にでもいくかな…。 (ハルク)

前号結婚のことをちょっと書いたら、たくさんの方からお祝いのお便りをいただいた。苦笑いしながら全部読みました。失礼、照れ笑いしながら全部読みました。 (ヒラ坊)

あこがれの豪華客船クイーンエリザベスII世号が横浜にやってきました。小さい頃からこの船に乗るのが夢だった私は、ついに夢を実現することができます。感激!! (マッキー)

春眠暁を覚えずとはよくいったもので、いくら眠ってもねむい毎日が続いています。今、一番の楽しみは、休日に昼まで寝ていることです。あーだらしない。 (高城)

ファミコン必勝本 4月21日号 Vol. 8

EDITORS/井上裕務 平林久和 降旗正子 三橋文夫
STAFF/レッカ社 アート・サプライ キャラメルママ バナナグローブスタジオ 北圃政司 辻事務所 成沢大輔 響あきら 藤森英明 ベニー松山 ベント・スタッフ 木村茂 大堀康祐 古橋潔 木宮雅徳 田尻智 杉森健 遊デザイン室 品川るみ 高城正顕 根本康弘 作山哲広
PROOFREADER/フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR/伝陽一郎+X68000

1989年4月21日号
定価260円(税込み)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5−5−5
電話(編集部)03−239−0237 (営業部)東京03−234−4621・大阪06−204−1966 名古屋052−201−4181
印刷所 中日本印刷株式会社
©JICC出版局 1989
雑誌コード 27803−4/21
Printed in Japan



あふれる迫力大型球場
あきれる興奮ダイナミックキャラ
FAMICOM FAMILY
5月中旬発売予定 2M(メガ)カセット バッテリーバックアップ付ロム 5,900円(税別)
収益金で球団運営
本物の監督采配
きみだけのオリジナルチーム
125試合リーグ戦
気軽にプレイVSモード
などなど、オモシロ・ワザが目白押し。
ガキーンと痛烈!!まいったぜ。
★東京ドーム100名(ペアで50組)ご招待。
夏休み期間中、東京ドームで行われるプロ野球戦チケットをペアでプレゼント。
★ベースタ・オリジナルテレフォンカード1000名。
【応募方法】官製ハガキに住所・氏名・年齢・学年をお書きの上、ご応募ください。抽選の上、当選者に賞品をプレゼント致します。
【あて先】564 大阪府吹田市豊津町18-12
㈱SNK ベースタ・プレゼント係
【〆切り】1989年5月末日(消印有効)
尚、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。
©1989 SNK CORP.
めざせ三冠王
ベースボールスター
今、いちばん新しい情報が聞ける テレホンサービス
東京(03)865-4791/大阪(06)338-2570
SNK
株式会社エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12号
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。〈ご注意〉違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは、絶対にコピーできません。



ファミコン必勝本 4月21日号
1989年4月21日発行 第4巻第8号(通巻69号) 発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部☎03(239)0237 発行所 JICC出版局
定価260円(本体252円)
©JICC出版局 1989 印刷 中日本印刷 Printed In Japan 雑誌 27803-4/21